2000年10月号 总74期

一本精彩游戏轻松学习的杂志！

家用电脑与游戏机

FANTASY COMPUTER & GAME MONTHLY

风驰电掣

电脑高级车手完全攻略系列

突袭 & 海底巨人

新即时策略时代II

十月快讯

ECTS年度大奖揭晓
暗黑破坏神II 资料片正式公布
"燃烧战车"驶上因特网
"E3中国游戏大奖赛"即将开战
"大菠萝"终于上市了
Impact Extreme战地日记
任天堂"游戏宝盒"亮相
DQ VII创惊人销量

新作前瞻：猴岛小英雄IV：猴岛大逃亡，三角洲特种部队：陆战勇士，古墓丽影：冒险史，众神殿，暗黑破坏神II资料片，超新星，上古卷轴III：晨风，都市狂飚II，装甲元帅III：焦土，深海搏击

电玩资料夹

评点报告：突袭，铃木超限摩托赛，幻舞天使，海底巨人，家园：实非，模拟人生：美好生活，虚拟人生II，英雄传说V海之槛歌，神偷II，刀剑笑，悉尼奥运2000……

生化危机III复仇女神 完全攻略
将军：全面战争 上手指南
异度空间 完全攻略
银河英雄传说V 同盟战线解析

秘技档案：冰风溪谷，重型卡车II，虚拟人生II，恶煞车手TDR2000，呼啸战神，神偷II……

原创玩家

文渊阁：星空的背后

软硬资讯

8款市售MODEM测试
微星815E PRO主板
讯怡POST玩家测试卡
力迈MP3数码随身听
丽台GeFORCE2 MX显卡
七喜CS35-EC 815E主板
诚洲ADI G700纯平显示器
DC VGA-Box改制手册

金山词霸2001.net
中文之星智能狂拼
Foxmail 3.1中文版
东方虹智能上网平台

SUDDEN STRIKE

零售价：7.80元 网站：www.fcgm.com.cn
ISSN 1005-6793



小鳄闯天关2

更加机智
幽默和精
彩的冒险
历程！

★ 在40个关卡中随同30个原创角色体验真正3D效果的刺激冒险经历！

★ OmniPlay——一种崭新的游戏玩法，可以由两位玩家共同操控可爱的小鳄！

CROC 2

FOX INTERACTIVE

电子艺界

电子艺界有限公司北京办事处
地址：北京市首体南路6号新世纪饭店写字楼1058室(100044)
电话：010-68492168
传真：010-68492169
网址：www.ea.com.cn

总经销商：中国图书进出口(集团)总公司
地址：北京市朝阳区工体东路16号（100020）
电话：010-65002896
传真：010-65063101

● 68元双CD 现已全面上市

将军 全面战争 中文版



开创了一种完全崭新的游戏模式
策略回合制和即时战略的完美结合

史诗般波澜壮阔的战争场面
浓郁的日本历史背景和文化氛围
中国古代孙子兵法军事思想的历史再现

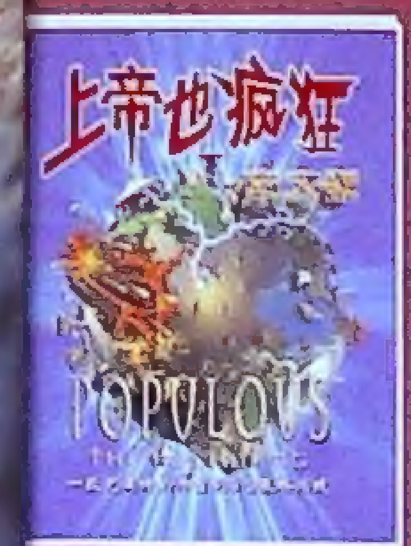
在日本的战国时代，有一位卓越的领袖从乱世中脱颖而出，统一诸侯。这位超凡的君主，或者说幕府将军，是一位具有伟大力量、智慧和勇气的人物。在《将军 全面战争》中，您可以在战争中证明您有着成为日本幕府将军的卓越领导才能。在这个史诗般的英雄传奇中，您将在沙场中指挥成千上万忠心耿耿的武士，为恢复这块土地的秩序而战。但是，在前进的道路上有形形色色的敌人和各种不同的挑战，成功并非易事。不管如何，战争已经来临，国家的命运从此掌握在您的手中。

- **战略活动**：招兵买马，研究新兵种单元，建立军队，缔结同盟，窥探邻国，暗杀敌人，攻城略地，直至统治全日本。
- **战术活动**：两军相遇，实时作战，全军对全军，军团对军团，单兵对单兵。
- **战争模拟**：战略与战术的结合与统一，真实地勾画出16世纪的日本战场。
- **三维全景背景**：山峦河谷如诗如画地伸展于屏幕。
- **气势宏大**：每方各有成千的兵卒，每个兵卒都有个性。
- **基因式人工智能**：能学习和适应不同玩家的风格。每次游戏时，人工智能都学会你的招数并进行有效防范。
- **三维技术**：支持并充分展现三维硬件。
- **多种多人游戏选择**：多人游戏选项中包括独一无二的Email模式，支持互联网和局域网。
- **客户化的模式切换**：玩家选择多多，可以选战略、选战术，也可以同时选。两个玩家可以局部或全面对战。





SHOGUN TOTAL WAR



同时推荐

- 即时战略经典之作
- 中文汉化简装正版
- 超值价格38元



The Creative Assembly

Electronic Arts
电子艺界

电子艺界有限公司北京办事处
地　址：北京首都体育馆南路6号新世纪饭店写字楼1058室
邮　编：100044
电　话：010-68492168
传　真：010-68492169
网　站：www.ea.com.cn

总经销商：中国图书进出口(集团)总公司
地　址：北京市朝阳区工体东路16号
邮　编：100020
电　话：010-65002896
传　真：010-65063101

集成创意广告公司 62529225

一个在剑与魔法的世界里创造奇迹的机会！

奇迹时代

中文版

10月15日隆重推出

50元全新晶彩装







SunTendy INTERACTIVE 新天地互动多媒体

地址:北京市1998号信箱 邮编:100091 联络:新天地销售部 传真:(010) 62862036 销售热线:(010) 62862035 技术支持:(010) 62862042





Beetle CRAZY CUP

跟随着传奇的甲壳虫的车辙

回味弥漫着啤酒芬芳的60年代

来自大众汽车的17种非凡创意

接受5种最疯狂的挑战

现已全面上市

超值价：50元



竞速赛

将你的脚放在最强力的甲克虫赛车的油门上，准备体验真正的速度之旅。





交叉回转赛

走入竞技场，摘取交叉回转赛的桂冠。



沙滩越野赛

阳光、大海和速度……小心不要开到海里去了。

大脚车障碍赛

硕大的车轮，厚重的引擎。冲上去，压碎它们！



火箭车跳跃赛

忘掉重力法则，开动火箭推进器，一飞冲天！





SunTendy 新天地互动多媒体

地址:北京市1998号信箱 邮编:100091 联络:新天地销售部
传真:(010) 62862036 销售热线:(010) 62862035 技术支持:(010) 62862042







详尽的对话使游戏情节紧凑，更具故事性，让你如读小说般欲罢不能！

各具特色的人物形象，通过画面充分体现出的人物情感变化，生动感百分百！

简单的操作界面，体贴玩家心思，让你可以快速轻松地进入角色！

华丽的魔法效果和必杀技威力的完美体现，会带来前所未有的超强震撼！

细腻的人物造型与精心布置的场景再加上动人心弦的背景音乐，绘制出一幕不可错过的动人篇章！

为答谢广大读者对捷径公司的支持，我们将陆续向您赠送游戏的壁纸及精彩图片，请您把您的电子邮件地址发到以下的信箱中:
BJJJSoft@elong.com

gAmA Soft 研发

中国独家代理 北京捷径电脑公司
JJ SOFT
地 址: 北京海淀区阜成路8号西平房(航天桥东南侧121路车站旁)
咨询电话: 010-68730166

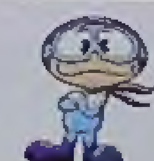


10月初火爆上市

这是个充满邪恶与诡异的地狱，世界包围在异形的恐怖中，而人类也只能在令人窒息的空间里绝望挣扎。此刻，没有人能拯救你，全人类的命运就掌握在你的手中。

为答谢广大读者对捷径公司的支持，我们将陆续向您赠送游戏的壁纸及精彩图片，请您把您的电子邮件地址发到以下的信箱中: BJJJSoft@elong.com

ENTERTAINMENT AOZORA



DIGITAL IMPACT

中国独家代理 北京捷径电脑公司
JJ SOFT
地 址: 北京海淀区阜成路8号西平房(航天桥东南侧121路车站旁)
咨询电话: 010-68730166

电玩帝国日本超级 GAME 中国巡回展

依星与你相约于网易游戏频道（game.163.com）依星游戏世界



魔导异元素 2~暗夜笑声

日本的“Blizzard”——工画堂年度力作

利欲熏心的人类引燃战火，毁天灭地的神树再度复活了！

千锤百炼的圣剑缔造和平，人类是否能力挽狂澜，再造新世界呢？

10 月普通版、精装版同步上市

我们拥有——
高品质的画面、
高水准的音乐、
情节曲折动人的剧情、
精美的游戏包装、
详尽的游戏手册、
完善的售后服务……

买下它，让你拥有我们的所有！

普通版——不买后悔价：38元
游戏盘、上百页的精美游戏手册

精装版——黄金典藏价：88元
游戏碟、音乐碟、资料碟、192 页全彩精美官方攻略画册、日本原装人物卡

炼金术士玛莉

PS、SS版上大受欢迎的炼金术士玛莉，即将在PC上与玩家见面！！

- 全新事件的追加！！以PS的剧情为脚本的完全移植版本。同时更追加了PC版才有的事件剧情。即使是早已玩过其它机种的玩家也会有全新感受。
- 追加了PC小时钟／月历的连结机能！与PC的小时钟连结，根据激活时间的不同，玛莉亲口对玩家说出的激活语音也会变更，而且到了特定节日（圣诞节或生日）时更会显示特别的祝福讯息。
- 追加各种桌面小程序！游戏中收录了战斗时所使用的SD版角色屏幕保护程序，会做出每个角色特有的可爱动作。
- 游戏中特别加入了[小苹果]、[大黑熊]、[睡魔]、[小老鼠]、[史莱姆]、[宝藏]等六种愉快的迷你游戏供玩家轻松一下。



9 月普通版、精装版同步上市

普通版——老少皆宜价：38 元
游戏盘、全彩精美游戏手册

精装版——超值收藏价：69 元
游戏碟、资料碟、128 页全彩精美人物画册



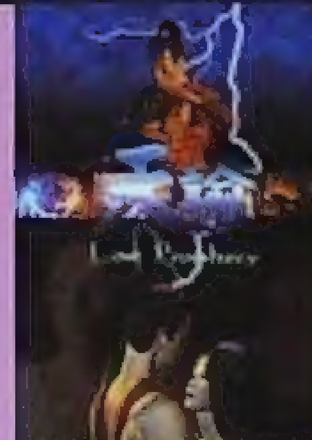
三千年食堂 38 元



心跳回忆 爱在你身边 ·附赠精美名信片6张· 2CD 48 元



科隆外传 创世启示录 2CD 48 元



天喻 3CD 58 元

上海依星电脑软件有限公司荣誉出品

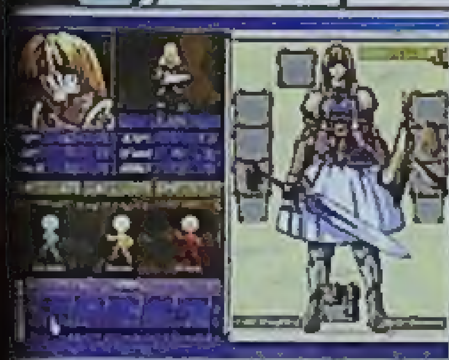
地址：上海愚园路 172 号环球世界大厦 2903 邮编：200040 售后服务热线：21-62493326
传真：21-32140053 销售热线：21-62493049 公司网址：http:\\www.yistar.com.cn
技术支持：support@yistar.com.cn 销售信箱：sales@yistar.com.cn

注意呀：
双 CD 48 元
附赠研发小组精心制作的游戏壁纸、音乐欣赏、屏幕保护程序……
另外将回函卡寄给我就可以参加抽奖，奖品是价值300元的“幻舞天使”手表，
是不是很漂亮呀，我只有50支呀，绝对值得珍藏，哈哈！！！！

新唯美主义浪漫 RPG 闪亮登场！

游戏特色

▲最多能与六个伙伴一起冒险，玩家可自由选择操控角色。
▲独特的升级系统，玩家可依喜好及实际需要提升角色能力。
▲华丽的魔法效果加上逼真的震动画面，让人身临其境般感受魔法威力。
▲多样化的攻击招式，依熟练度变化多端
▲场景绘制美观，各种天气状况处理得细腻逼真
▲全新的抒情故事搭配悦耳的背景音乐，给你全新的感动
▲简易的操作界面，快速轻松上手













华彩软件 SOFTCHINA 卓越形象 华彩演绎

幻舞天使

京信达新意网络技术有限公司 总承销
行商：北京天下华彩网络软件有限公司 地址：北京海淀区知春路 49 号希格玛大厦首层东 102 区
话：(010)88096908 传真：(010)88096279 邮编：100080 E-mail：servicepub@softchina.com,cn

CAPCOM

《恐龙危机》豪华版
超值收藏价 138元
内含：……

游戏扑克

现已咆哮登场
内赠百余页完全攻略

豪华版

特“酷”T恤

纪念手表

DINO CRISIS
恐龙危机

简体中文版

48元中文标准版
9月全新登场



生化危机之父三上真司又一经典惊栗巨作

在线预订

北京、上海首发会

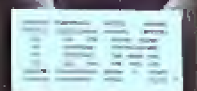
“千禧龙の女”选秀 －《恐龙危机》女主角扮演大赛

情景小说征文活动

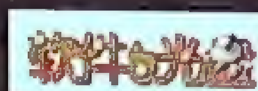
活动详情可以参见育碧公司网站
或新浪网恐龙危机专区：
http://www.ubisoft.com.cn/product/dino.html
http://games.sina.com.cn/ubisoft/dino
或者拨打咨询电话：(021)58788969-255

凡寄回《恐龙危机》用户卡的新会员即可获赠育碧产品10元邮购抵价券。

活动协办方（排名不分先后）







Ubi Soft
上海育碧电脑软件有限公司

参与育碧《恐龙危机》系列活动赢取 IBM Aptiva 53C 电脑



上海育碧电脑软件有限公司
地址:中国上海市张杨路500号17楼(200122)
电话:(021) 58788969-223,232
传真:(021) 58367021
服务热线:(021) 58788969-241

北京联络处
地址：北京海淀区知春里28号
开源商务楼3楼(100086)
电话：(010)62581569
传真：(010)62641444

网址:http://www.ubisoft.com.cn
http://www.ubisoft.com



简体中文版
48元 热卖中
经典即时战略游戏续篇
完美再现二战的惨烈战役



48元 10月上市
享受风驰电掣的非常快感
体验欲罢不能的极速传说



48元 简体中文版
9月上市
媲美《最终幻想8》的东方唯美风格角色扮演游戏



48元 简体中文版
10月上市
可直接安装运行游戏，无需《英雄无敌3》

48元 简体中文版
10月上市

土著的野望 美洲的一统



BUSINESS TYCOON
商业大亨

48元 简体中文版
10月上市

缔造全球第一的企业王国

红鹰敢死队
Fields of Fire

48元 简体中文版
10月上市

挑战突击、营救、刺杀的惊险任务

Ubi Soft

上海育碧电脑软件有限公司
地址:中国上海市张杨路500号17楼(200122)
电话:(021) 58788969-223,232
传真:(021) 58367021
服务热线:(021) 58788969-241

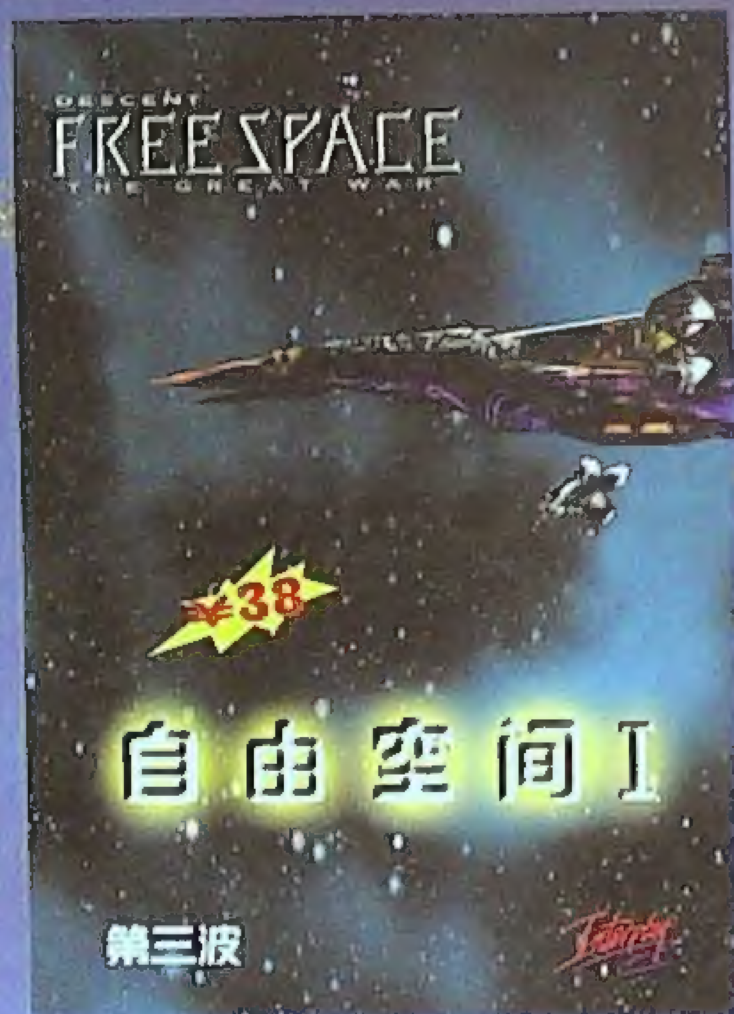
北京联络处
地址：北京海淀区知春里28号
开源商务楼3楼(100086)
电话：(010)62581569
传真：(010)62641444

第三波 金秋强档推荐

☆ **激流勇进**

*12个搞笑的人物可供玩家选择，并可以在比赛中利用各自特殊的武器边打边冲
*9种训练模式，一步一步将您训练成冰战高手
*6条蜿蜒曲折的竞技模式让您和对手一较高低
*奇奇怪怪的人物，爆笑的对话，独特的武器，让您在赛程中决不寂寞



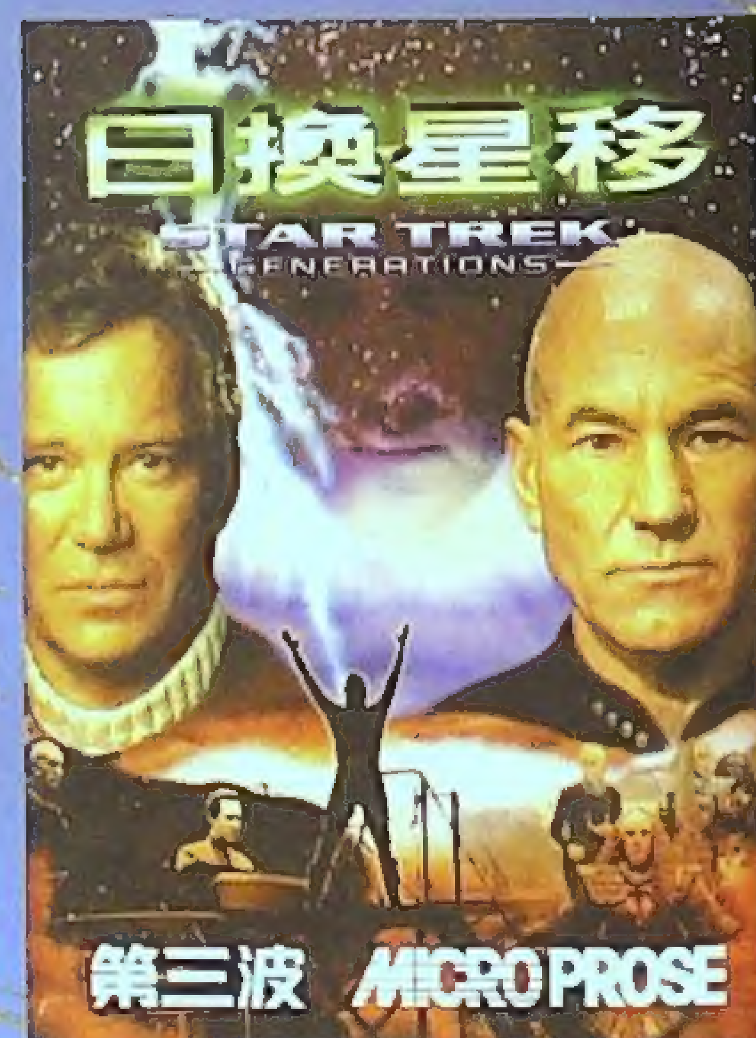


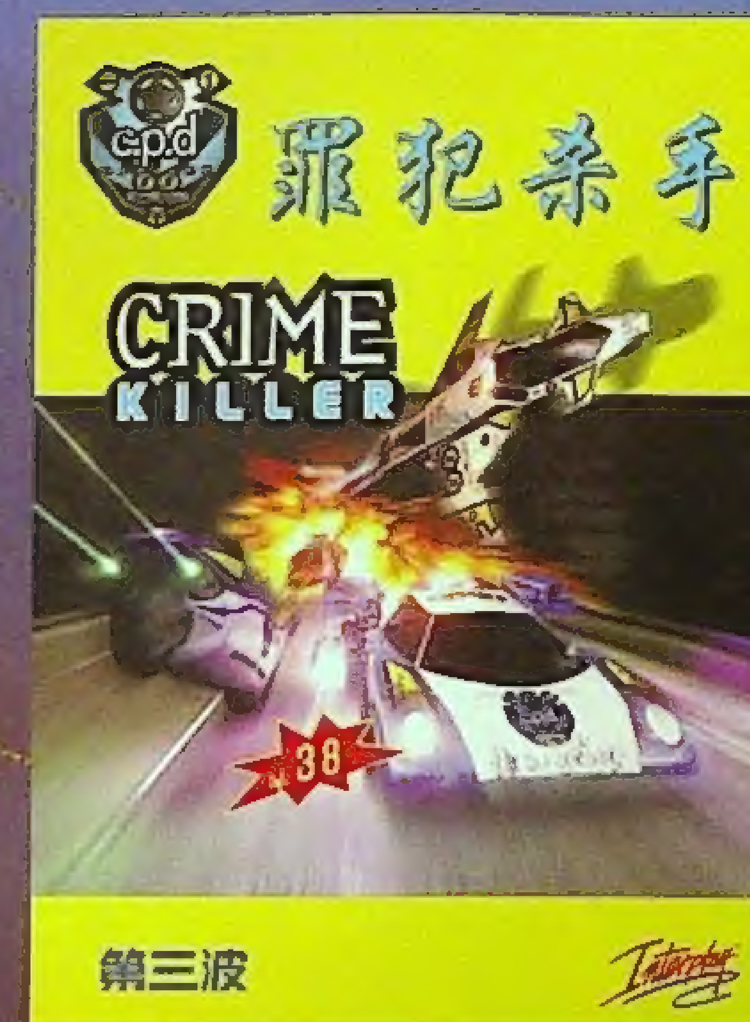
☆ **自由空间 I**

*年度太空模拟游戏大赏
*720度无重力大战！！！
*超过40种惊人战舰，超逼真的声光爆破特效
*当腻了好人和英雄了吧，游戏中还有三个神秘种族可供选择
*画面拟真度高，流畅，仿佛置身科幻电影中。
*前所未见的任务编辑器，创造属于你的伟大战役吧！
*自由组合的武器编制，用最强大的火力给敌人迎头痛击
*支持回馈式及各种摇杆，让您体验，远近爆破经由摇杆直接刺激您的脑神经。

☆ **日换星移**

这是一款星际征战的游戏，您将拥有一个非常难得的机会，能够亲自指引"企业号"上每一名组员的行动，所有的人物都有自己独特的性格，这套游戏和电影"日换星移"非常相似，主要是调查一个已有七十八年之久，环绕着怪异、难以捉摸的纳克塞斯，至今仍然真相不明的事件——过去曾有数艘星际战舰在此遭到摧毁，现在就请您去探索事情的真相吧！



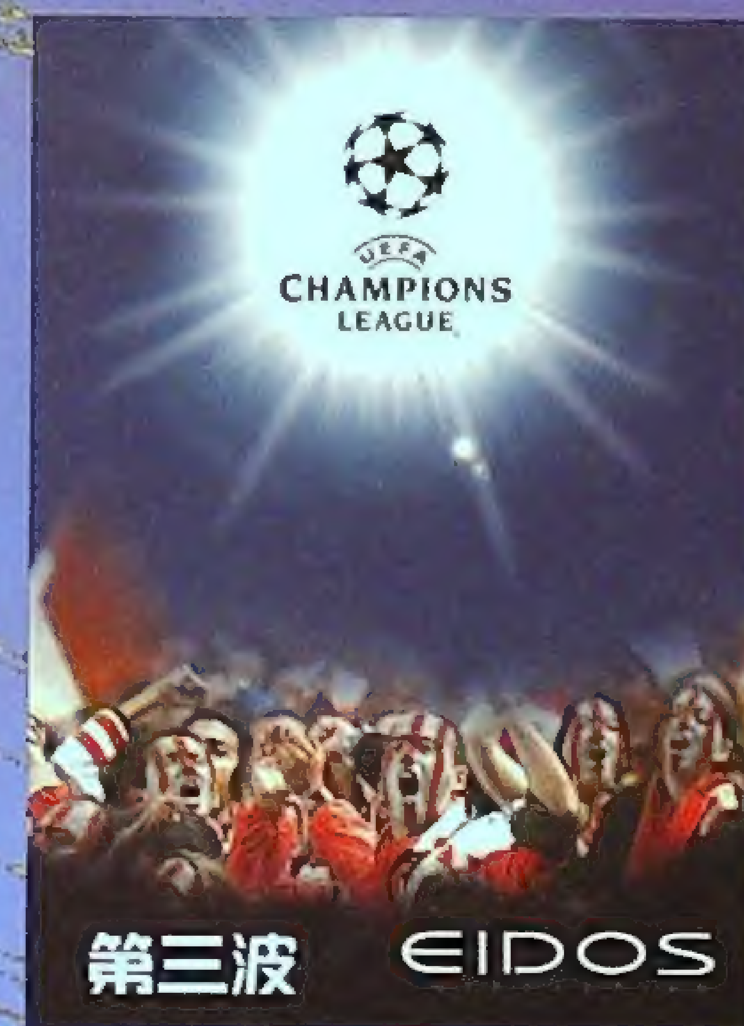


☆ **罪犯杀手：**

在未来世界中，犯罪一定要付出代价
在2015年，你作为Uriel Consortium's City警察局的一名警官维持着社会的治安.你的准则很简单，巡逻街道，一直犯罪，你需要驾驶三种交通工具有效的制止有组织的犯罪，没有任何事能够阻止你消灭罪恶。现在作为一名称职的"犯罪杀手"，你必须让犯罪者付出应有的代价。
*三种交通工具：巡逻车、摩托车、和特种飞行器，每一种都有其独特的操作特色。
*15个真实生动的3D城市场景
*2种视角：驾驶室内和车外
*15个基本任务和多个支线任务

☆ **欧洲足球2000：**

提到足球，我们会不由自主的联想到前些日子的欧锦赛。当欧洲赛场如火如荼的进行时，我们的心也被牵动着，看到自己心爱的球队惨遭淘汰，那真是@#$%……随着法国队的夺冠，激动人心的比赛结束了，心中不免有些淡淡的失落感，现在，一个能重新唤醒你心中激情的游戏出现了，这就是《欧洲足球2000》。
真实体现99/00冠军杯赛场
提供改写历史的机会
精致完美的动画，刺激的赛场气氛





☆ **自由空间 II**

*年度太空模拟游戏大赏再度纵横
*美国GAMESPOT高度评价的模拟游戏
*空母、巡航舰、巨舰、共70余种各式战舰，最大的空母体积更为一般战机的2500倍
*爆破、烟雾、闪电、万弹齐发、20余种各式武器和母舰、巨炮编织出绚丽无比的星河战场
*画面华丽，营造出真实虚无的广阔星海，一圆您的宇宙翱翔之梦
*拥有比一代更为强劲的任务编辑器

第三波

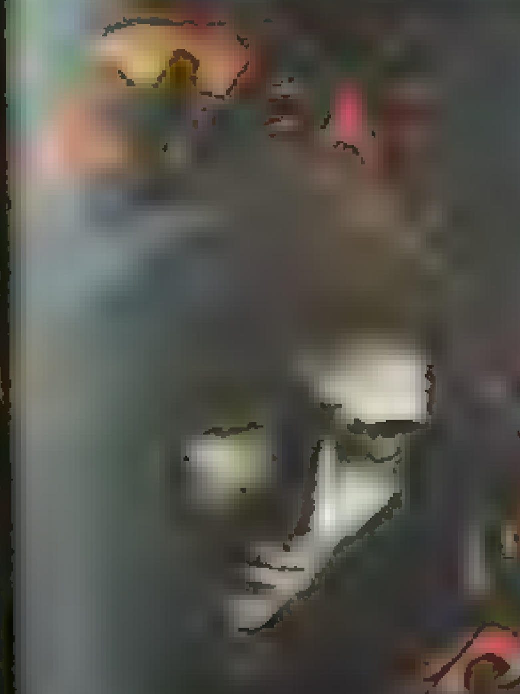
北京市马甸裕民路12号E1元辰鑫大厦516室 100029 电话：(010) 62023122
上海分公司 中国 上海瑞金南路1号海兴广场16H 200023 电话：(021)64223192
传真：(010) 62368776 E-mail:acertwp@public.east.cn.net
传真：(021)54521019 每周五晚21:00-22:00 第三波与您相约北京人民广播电台1026千赫"动心九时"



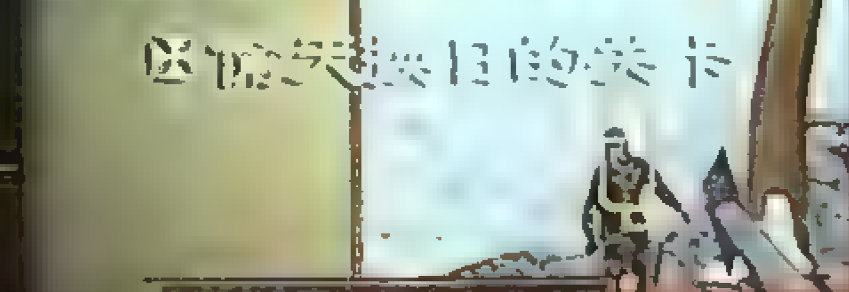
LOOKING GLASS工作室 将独创的隐身动作模式推向新高峰！ EIDOS

THIEF II
THE METAL AGE
神偷2 金属时代

为富不仁者将
神偷重现江湖
夜不能寐、食不甘味！




变幻莫测的场景





中文版
双CD

黑暗中的公正！

作为一个伟大的神偷，您务必记住：
+ 一直在阴影中潜行，尽可能避免进入那些光线明亮的区域；
+ 移动时要比静止不动时更容易被敌人发现；
+ 当手中握有武器时被敌人发现的机率很高；
+ 紧靠墙壁要比站在开阔地带更为隐蔽；
+ 当匍匐前进时，敌人很难发现您的身影。

切记，您不是一辆坦克！
不然就请为神偷料理后事吧！

奥美出品，款款出众！





68元 2CD

《星际争霸》北京、上海、广州三地大奖赛
十月开锣
主办单位：奥美电子（武汉）有限公司
上海索盛互联网信息服务有限公司
详情请关注：
www.aomeisoft.com和www.soim.com/sc.html

奥美电子（武汉）有限公司 地址：武汉市友谊路145号
销售热线：(027)85417803 (010)82657908-8005 (021)64848926
服务热线：(027)85836013 (010)82657909-8001
E-mail:cheung@public.wh.hb.cn

奥美电子 AEC
www.aomeisoft.com





你不会那么落伍吧
2000年圣诞节各大游戏厂商将推出许多支持T&L的3D游戏，
你的显卡不支持T&L,那赶快考虑换一块拉风的ATI RADEON
即将风行的ATI RADEON镭，它的Charisma™绘图引擎加上Pixel Tapsetry™结构可以让3D图形更逼真。你可以
享受32bit色彩的极速真实画面，不再屈就使用16bit色彩。另外RADEON镭具备完美的DVD播放功能，如果你
择搭配ATI TV WONDER，你的电脑会立刻成为一台全智能的电视和录放机，到时候你的电脑真的是炫到不会退流
进入WWW.ATI.COM，了解RADEON镭更酷的功能、体验
北京讯怡创新电脑有限公司
北京市海淀区知春路128号泛亚大厦1707室
Tel: 010-62526016-18
Fax: 010-62526008
http://www.speedy.com.cn
英迈国际（中国）有限公司
上海市漕溪路777号青松城大酒店625室
Tel: 021-64438010
Fax: 021-64436277
64MB DDR
32MB DDR
32MB SDR
WWW.ATI







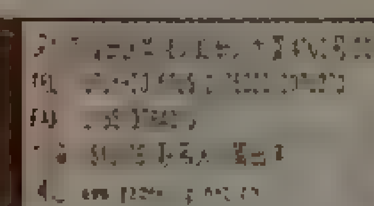




古龍群俠傳
醇酒美人劍
GAMEKING SOFTWARE

家用电脑与游戏机 10





主办单位：科学普及出版社
主编：赵震东
常务副主编：孙百英
专栏编辑：刘威 梁华栋 陈明辉 谷岩 宋润方 黄磊 罗东东
美术编辑 单非 赵庆琨
责任编辑：陈明辉
电话：编辑部 010-68728137
发行部主任 宋爱华
发行部 010-68728132
广告部 010-68728133
传真：010-68728134
通信处：北京813信箱(100037)
业务/稿件：fcgm@fcgm.com.cn
读者信箱：reader@fcgm.com.cn
网站 http://www.fcgm.com.cn
捷径公司：(门市部)北京海淀区阜城路8号(西侧平房)(100830)
国内发行：北京市报刊发行局
国外发行代号：1359M
订阅：全国各地邮局
刊号：ISSN 1005-6793 CN 11-3450/TP
邮发代号：82-622
印刷：北京外文印刷厂
广告许可证：京西工商广字第0010号
办公地址：北京市海淀区增光路45号综合楼四层(可通信)
邮购地址 北京813信箱
邮编 100037
定价：7.80元

金色的秋收月

从小学语文课开始，我就知道了作文可以这样开头："十月是北京最美丽的季节……"。如此虽然有些媚俗，但必须承认，刚刚过去和即将到来的一个月确实让我感到很兴奋。一方面，在悉尼奋勇拼搏的奥运健儿不断将喜讯传回后方；另一方面，虽然要到明年七月才投票，但北京申办 2008 年奥运会带来的热情气息已经越来越强烈。

暂时抛开这些国家大事不谈，单是玩家关心的电脑游戏领域也一样热闹非凡，不久前结束的 Impact Extreme 中国雷神大赛，作为国内目前规模最大，操作最正规的游戏比赛，吸引了无数中国 QUAKE 玩家的眼光，虽然最后冠军被来自新西兰的选手夺得，但毕竟给了我们一次难得的和世界竞技游戏接轨的机会。本期 Racer 特别作了关于这次大赛的"战地日记"，感兴趣的 QUAKER 不可错过。

在玩家的愤怒声讨下，武汉奥美代理的《DIABLO 2》终于迈着蹒跚脚步上市了。虽然它的长时间延期一度引起诸多用户极度不满，但名作的魅力总是无法抵挡：18888 套豪华典藏版上市即告罄，数万套标准版也在几天内所剩无几，个别不法奸商甚至开始囤积居奇。都说中国玩家的网络环境不理想，但《DIABLO 2》发售后的 24 小时内，我已经在 Battle Net 的 Realm 服务器上看到了来自国内的 28 级亚马逊战士，实在是"快手"啊。

收获的季节当然不会只有这样一款名作。就在 10 月初，《Metal Gear:Solid》(燃烧战车)这款全球销售超过 5 百万份，先后推出英、日、德、法、西班牙多国语言版，号称"改变世界"的 PS 游戏，在微软精心制作下推出了 PC 版。增强的硬件 3D 图象表现，随时存盘的增进功能一定早已吸引了你的注意力，别再犹豫，Snake 正等待你的指引。RPG 玩家也不会寂寞。厌倦了《DIABLO 2》中无尽的杀戮，不妨来试试最新的《博德之门 II：安姆城的威胁》(暂译)。从《剑湾传奇》中归来的英雄要再次拯救这片"被遗忘的国度"，面对南方军事强国 Amn 的不祥阴影何去何从，命运掌握在你手中，全新的 AD& D 规则等待你来尝试。还记得几年前风靡全球的《红色警报》么？这款被国内某些人虚伪地称之为"红 XXX"的大作终于要在 10 月底推出第二代。它是否会象《命令与征服 II》一样又只是给玩家带来一次新的失望，还是能再度掀起即时策略游戏的狂潮，我和您一起拭目以待。游戏界每年都会有那么一到两款制作奇巧，令人耳目一新的作品问世，比如 98 年的《盟军敢死队》。而今年，这个"奇迹"也许就将应验在《Sudden Strike》(突袭！)上。本期我们的两位游戏版编辑游骑兵和东东（包）为大家精心制作了它的专题，自信的战术大师们不要放过这个让你充分一显身手的佳作。

Windows Millennium(视窗：千禧版)在不经意间悄悄上市，或许不少玩家已经开始用上它了。不过这里提醒您，如果 Win 98 在你的机器上运行良好，那么大可不必急于更新到 Win Me。诸多测试表明，目前阶段在游戏运行稳定性和效率上，Win Me 比 Win 98 只差不强；另外，国际权威软件测试机构的报告指出，Win Me 内部结构——特别指文件保护方面——的调整，导致诸如 McAfee 和 Symantec Norton 公司的许多知名软件在新系统上运行不正常，所以……您实在不必忙着去作微软的"小白老鼠"啦。



Hmm……十月，凉爽的十月，丰收的季节，我喜欢！你呢？

Bear Chance
chance@fcgm com cn

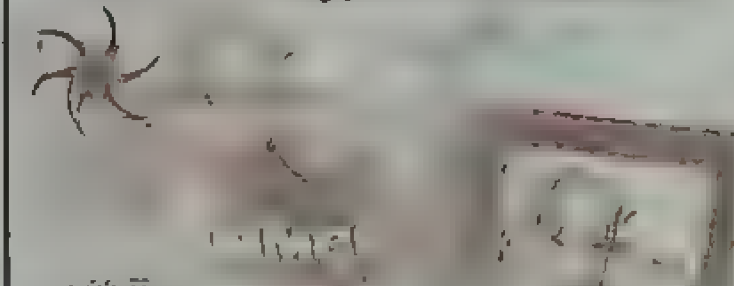
广告索引











ECTS 年度大奖揭晓

近日，欧洲 ECTS 大展的奖项评选结果终于揭晓，下面是几个主要奖项的详细名单：

奖项	产品
年度最佳游戏主机	PlayStation 2
年度最佳 PC 硬件	3dfx Voodoo 5000
年度最佳电子游戏	《完美的黑暗》(Perfect Dark)
年度最佳电脑游戏	《暗黑破坏神 II》(Diablo 2)
年度最佳工具书软件	微软大百科全书
年度最佳出版商	Havas
ECTS 最佳游戏	马里奥赛车 Advance(Mario Kart Advance)
ECTS 最佳 PS 游戏	Gran Turismo 2000
ECTS 最佳 N64 游戏	赛尔达传说外传(Zelda: Majura's Mask)
ECTS 最佳 DC 游戏	Jet Grind Radio
ECTS 最佳手掌机游戏	马里奥赛车 Advance Mario Kart Advance
ECTS 最佳多人游戏	马里奥赛车 Advance Mario Kart Advance

(雷鸣)

《暗黑破坏神 II》资料片正式公布

尽管有关《暗黑破坏神 II》资料片的消息早已在网上流传，但直到 9 月 1 日，Blizzard 才首次证实了这个消息。在这个资料片中，玩家将追逐三大魔王最后一位 Baal 的足迹，去探索北方的野蛮人高地，击败 Baal 并将邪恶彻底从世上除去。这款资料片将由 Blizzard 公司亲自制作，预计在 2001 年上半年发行。



据悉，这款资料片将新增两个角色——刺客和德鲁伊教徒，每个角色拥有 30 种魔法；此外还增加了一个新章节，即野蛮人高地，玩家可以控制新的角色在原来的四个章节中完成任务；新增多种怪物，包括 BOSS 和独特怪物；新增多种新的武器、防具、魔法物品，包括完成任务的特殊物品；Horadric Cube 将有新的用途；最让玩家高兴的是，增加了物品道具栏空间。 (雷鸣)

Cavedog 正式关门

日前，以制作即时策略游戏《横扫千军》系列而闻名的 Cavedog 公司在自家主页上发布消息，正式宣布该公司的《横扫千军》系列游戏将在有限时间内通过自家网站上的商店进行销售，然后 Cavedog 就将正式"关门"。

据悉，此次 Cavedog 对自家网站的更新是自 2000 年 3 月 5 日以来的第一次。 (雷鸣)

NovaLogic 将有新作

继推出 Delta Force:Land Warrior 的 DEMO 之后，NovaLogic 日前又宣布将制作一款名为 Necrocide: The Dead Must Die 的游戏。这款游戏的主角是一名有强烈憎恨意识、情绪复杂的女吸血鬼，玩家将控制它去面对诸如狼人、巫师、僵尸、女妖、魔鬼、恶鬼等敌人，玩家将使用传统的武器，并以残忍嗜血的招式取胜。



据悉，该游戏将采用 Delta Force:Land Warrior 的同一引擎制作，并将引入大量的室外和室内场景，还将很好地支持 NovaLogic 的免费游戏服务站点 NovaWorld。预计这款游戏在 2001 年发行 (雷鸣)

"游戏制作学习班"网上开课

Mosaic Technologies 公司日前宣布，他们计划在 10 月份发布世界上第一个在线电子游戏设计学习程序。据悉，整个学习过程分为两个阶段，第一阶段主要学习娱乐类型游戏的制作，第二阶段主要研究教育类型游戏的制作，完成整个学习需要 12 个月时间，而且首期只接受 150 名学员。在整个学习期间，学员将学习软硬件、基本数学原理以及电脑操作系统、C++ 语言、3D 建模以及多媒体动画、制图、动画等，这些都是设计游戏的基本技能

通过网络来培训游戏设计人员，这的确是个不错的尝试，如果你有志于此，千万别忘了去参加学习。 (雷鸣)

《过山车大亨》又出资料片

日前，Hasbro Interactive 正式宣布，畅销游戏《过山车大亨》将有第二个资料片《轨道风景》(Loopy Landscapes)，如果没有意外，这款资料片将依然由游戏原制作人 Chris Sawyer 担纲制作。《轨道风景》中将引入新的过山车、各种设施、公园商店以及六个新的主题公园，并将有 30 个新的场景、公园模型。Hasbro Interactive 的董事长 Tom Dusenberry 表示："超过半数的《过山车大亨》的玩家购买了该游戏的第一个资料片，这是我们开发第二部资料片的主要理由。"

到目前为止，《过山车大亨》及其第一部资料片依然销售势头良好，均排在近期北美销售排行榜的前 10 位。令玩家惊喜的是，这款新的资料片近日很快就会上市发行。 (雷鸣)

《杀出重围 II》开始制作

离子风暴(Ion Storm)公司的制作人 Warren Spector 透露，该公司的下一个游戏制作计划已经成型，该游戏暂定名为《杀出重围 II》(Deus Ex 2).

据悉，该计划目前还处于初期阶段，因此还没有开发画面，但制作小组已经成型，主管为 Harvey Smith，主程序师 Chris Carollo，程序师 Alex Duran、Matt Baer，设计师 Steve Powers、Monte Martinez、Ricardo Bare。Warren Spector 本人目前同时为离子风暴的多个游戏担任制作，其中一个当然就是《杀出重围 II》，他表示对这款游戏的制作方向已经很清楚，那就是挖掘深度和自由度。 (雷鸣)

劳拉又有新冒险

Eidos 日前正式宣布，《古墓丽影》系列的最新一代——Tomb Raider: Chronicles——将于 2000 年第四季度发行，并将同时发行 DC、PS 和 PC 三个版本，其中 PC 版本还将包括一个编辑器，以方便玩家自行设计关卡。随着这个消息的发布，有关《古墓丽影：最终启示》将是该系列完结篇的说法也就等于被彻底否定了。



"燃烧战车"驶上因特网

日前，微软公司为由次世代游戏主机移植到 PC 上的大作《燃烧战车》(Metal Gear Solid)推出了正式官方主页，并发布了有关信息。微软为其发行的游戏设立独立域名的网站，这是很少见的事情，足见其对这款产品的重视。关于该游戏原有特性及 PC 版改进方面的内容都可以在该网站上找到，其域名为 www.mgspc.com。



在这个网站上，有一篇对该游戏主管 Peter Connelly 的采访，Peter 讨论了有关如何在游戏原有基础之上为 PC 版本加入新特性的问题，包括高解析度的画面、第一人称视角的游戏方式、随时存盘的设计等。据悉，PC 版将包括《燃烧战车》及《燃烧战车 VR 任务》中的所有任务，这应该是近来最值得期待的移植作品了。 (雷鸣)

《异尘余生:钢铁兄弟会》最新动向

《异尘余生》系列的最新作品《异尘余生：钢铁兄弟会》(Fallout: Brotherhood of Steel)的官方网站上目前正式发布了一些消息，表明该游戏将有一些重要的改变。

这款游戏由澳大利亚的 Micro-Forte 小组制作，它将是一款单人和多用户都可进行的既有传统回合制又有类似即时游戏特征的回合制游戏。令玩家欣喜的是，制作人员称这款游戏的深度将超出玩家的期待，包括 20 个核心任务和 18 个分支任务。

此次发布的消息已经基本将游戏的制作细节透露出来，对于玩家来说，现在要做的就只是等待了。 (雷鸣)

Sierra 举办"部落"大赛

Sierra 公司日前宣布，以电脑游戏《部落 II》(Tribes 2)为比赛游戏的全球网络游戏大赛即将开幕，此次大赛将分三个大区，北美(美国和加拿大)、欧洲和太平洋亚洲区，参加比赛的玩家将有机会争夺 5 万美元的大奖，每个赛区的最终冠军还将有机会参加总决赛，以决定谁是最强的部落首领。当《部落 II》今年秋天上市以后，玩家即可以组成战队并在 www.tribes2.com 上登记注册参加这次比赛。 (雷鸣)

"狮头"大肆招兵买马

以制作《黑与白》而一举成名的"狮头"(Lionhead)公司最近意欲成立第三家游戏制作公司，以此为开发《黑与白》的资料片和续集做准备。这家新成立的公司将专门负责进行《黑与白》系列游戏的开发，而原先负责该游戏开发的"狮头"公司在《黑与白》正式上市后将转入到另一些新游戏的开发中。据"狮头"的拥有者 Peter Molyneux 透露，他们还将在明年早些时候陆续推出 X-Box 和 PS2 版的《黑与白》。 (钱烁)



《佣兵战场》将出黄金版

Raven 公司近日宣布，在玩家关心的即将推出的《佣兵战场》(Soldier of Fortune)黄金版中，不会出现传言中的"合作闯关"模式，取而代之的将是一个专门用来开发游戏 MOD 程序的应用工具包，如果玩家愿意的话，可以自行制作新型的游戏模式。

据悉，这款黄金版将与 Raven 公司的另一款第一人称射击游戏《星际迷航:精英力量》同期上市发行。 (钱烁)

《隐藏与危险 II》最新消息

Talonsoft 最近公布了《隐藏与危险 II》的细节和最新游戏截图。作为《隐藏与危险》的续集，游戏将再度使玩家置身于硝烟弥漫二战时期，亲自带领一群英国皇家空军特勤队的小伙子们深入敌后，去执行"不可能完成的任务"。



据透露，游戏中将有更为真实细腻的野外和室内场景，所有武器装备和交通工具都是根据二战真实史料"还原"而成，玩家甚至还能驾驶战机飞上蓝天；为了增强真实的战斗感觉，制作小组特意在游戏中新增了"飞行弹道"的物理系统；所有人物模型都将采用 3D 构架，并同时引入人物动作"动态捕获"系统来增强游戏角色的动作表现，游戏还将允许玩家同时控制数名队员进行战斗；在地形方面，增加了"水中行进"模式，这意味着如果你选择的特种兵不会游泳，那么他将有可能在河流中溺水身亡；在战斗任务设置中，Talonsoft 将采用一条线性的主线贯穿每一个任务，玩家可以更为自由地选择完成任务的方式；游戏将采用更为先进的 AI 系统，每个角色，包括敌人士兵和突击队员；都会根据不同的战场形势来选择相应的战术动作，如隐蔽、突击、偷袭、巡逻、移动、撤退、警戒等；最让玩家动心的是，游戏将提供一个完整的多人游戏模式，包括死亡竞赛、占山为王、护送、夺旗、攻击防守、区域控制等各类时下流行的多人游戏方式。

据悉，《隐藏与危险 II》将于 2001 年第二季度上市发行。 (钱烁)

"巫师"大战"武士"

自 9 月 26 日《巫师与武士》正式发售时起，Activision 就围绕这款游戏开始进行一系列促销活动，其中包括一场奇特的游戏比赛。这场比赛的一等奖获得者将得到一套仿真古代武士盔甲，获得二等奖的玩家们除可得到 Activision 送出的特别奖品之外，还能得到由线上游戏订购网站 www.ralgames.com 送出的一份神秘礼品。比赛报名的截止时间为 10 月 31 日，比赛结果将在年底之前公布。打算参加比赛的玩家可以到 http://www.activision.com 仔细查看此项赛事的详细说明。 (钱烁)

"部落"招募游戏测试员

Sierra 近日宣布，他们将在全世界范围内为游戏《部落 II》招募 1200 名志愿测试员。这款游戏是为网络多人游戏专门制作的，因而在其游戏界面中包含一个"虚拟社区"，玩家们可以更为方便的连网对战。据悉，所有志愿测试人员都将获得由 Sierra 寄出的《部落 II》的 Beta 测试版。详细情况请见 http://www.sierra.com。 (钱烁)

新闻提供/雷鸣 钱烁 整理/Racer

游趣网:http://www.gamejoy.net

新闻报道

任天堂"游戏宝盒"亮相

8月25日～27日，任天堂公司在日本东京幕张召开了名为NINTENDO SPACE WORLD 2000的展示会。而在前一天的8月24日下午2点，在任天堂的新产品发布会上，任天堂公开了传闻已久的新一代掌机Gameboy Advance(以下简称GBA)。通过照片，我们可以看到追加的主机上部的L、R键，以及上部的通信插口，通过专用通讯线，GBA可以最多4人同时通信对战。GBA的日本发售日定于2001年3月21日，北美定于2001年7月，价格9800日元。配合主机有10多款软件同时发售。

以前业界称为"海豚"的任天堂新一代家用游戏主机，在发布会上正式被命名为"Nintendo GameCube"(以下简称NGC)，并公布了相关硬件数据。主机内存采用了1T-SRAM的技术，采用8英寸容量为1.5G的DVD-ROM作为媒体，4M的专用记忆卡，并可以针对松下SD记忆卡，机底配有56Kbps的Modem。虽然硬件指标非常出众，任天堂方面还是表示，硬件机能只是次要的，主要的仍是游戏性。新主机的手柄比较引人注目，左手拇指最容易按的地方设置了模拟方向键，而传统的十字键被移到了较中间的位置，这也许是将来游戏手柄的趋势。手柄右侧中间有个大的A键，周围有B、X、Y各键，C键作为新的模拟键被追加，另外左右还分别设有模拟扳机的按键。手柄内设振动器，无需电池便可振动。NGC在日本的发售日为2001年7月，北美在2001年10月，有消息称明年E3上会看到北美NGC的全貌；价格目前未定。



32位掌机GBA是3天展示会焦点中的焦点，任天堂配置了100台以上的GBA供玩家试玩，而尽管在本次展会上NGC没有现身，但是丝毫没有减弱玩家们的热情。据任天堂的报道，展示会3天的参观者总数达到了17万余人。

GameBoy Advence规格简介

CPU：特制32位RISC ARM7(16.7Mhz)
解析度：240×160(夏普特制反射式彩色液晶屏)
发色数：1600万色中之32000色
媒体：卡带(最大容量256Mb，兼容GB和GBC卡带)
接口：耳机接孔，GBC/GBA对战连接线，新主机NGC连接线
功率：0.6W(2节5号电池15小时)
尺寸：144.5×82×24.5(mm)
重量：140克
屏幕尺寸：40.8×61.2(mm)

Nintendo GameCube规格简介

CPU：IBM特制Power PC"月光"、0.18微米铜配线制程、时钟频率405Mhz、运算能力925DMips(Dhrystone2.1)、内部数据精度：32bit整数，64bit浮点。
系统LSI：特制处理器Flipper、0.18微米(内含NEC DRAM)、时钟频率202.5MHz。
声音处理器：特制16位DSP、时钟频率101.25MHz、最大发声数：ADPCM 64声道、采样率：48KHz。
浮点运算能力：13.0GFLOPS(峰值)
多边形处理能力：600-1200万/秒
主内存：24MB(1-T SRAM)
A-内存：16MB(100MHz DRAM)
主内存频宽：3.2GB/秒
媒体：8cm松下特制光盘系统(1.5GB容量)
输入/输出：手柄接口×4，记忆卡槽×2，AV输出×1，高速串口×2，高速并口×1
尺寸：150×110×161(mm)



《勇者斗恶龙Ⅶ》创惊人销量

8月26日发售的ENIX的RPG大作《勇者斗恶龙Ⅶ·伊甸园的战士们》，虽然在国内褒贬不一，在日本确实有着无可比拟的爆炸人气度。从发售日到28日的短短3天内销量达到210万套。ENIX表示首次的出货量为195万套，几乎是脱销，到8月30日，销量突破320万套，至9月11日，17天的总销量达到了357万套。即日ENIX宣布，DQⅦ的销量已经超越了前作《DQⅥ·幻之大地》的320万套，创造了DQ系列的最高销售记录，而DQⅦ的最高目标是达到400万套。357万套的销量已经超过了Square于今年7月7日推出的大作《最终幻想Ⅸ》，日本媒体称该作将是本世纪最后的游戏软件销量冠军。



Dreamcast的最新外设发售日公布

世嘉公司曾在今年2月公开的Dreamcast的网络数码摄像机Dreameye，将于今年9月14日正式发售，价格14800日元。



具备31万像素的Dreameye可以和DC主机连接，实现Internet电视电话机能以及最长25秒的动画声音录放功能，并可以进行马赛克加工等特殊操作。另外Dreameye单独作为数码相机使用时，可以最多保存31张数码相片。

世嘉方面表示，Dreameye当初打算在6月发售，但是为了提高产品的声音、画质和操作界面，所以延期发售。据悉，9月14日Dreameye将和专用麦克风和软件捆绑销售。



Bleemcast发售日正式确定

在DC上玩PS游戏的模拟器"bleem! for Dreamcast"(简称Bleemcast)曾在今年的E3展上引起极大的轰动，近日BLEEM公司宣布了该模拟器的发售日为今年9月15日。Bleemcast的发售从原来的6月15日延期至9月15日，BLEEM公司表示是为了测试以及增加最新PS游戏的Code。Bleemcast是一款能够让DC主机顺利运行PS游戏软件(包括盗版)的软件，并且会让这些游戏在DC上运行时画面品质有所提升，据说可让原本PS游戏的320×240的解析度变成640×480，这比在PS2上玩PS游戏的效果要好许多。



最终幻想电影版将要发行股票

Square公司的《最终幻想》系列可谓日本RPG游戏的代表，目前该系列的全球总销售量超过了3000万套。Square美国分公司Square Pictures计划2001年夏在全美上映的《最终幻想电影版(Final Fantasy the Movie)》，目前已决定在日本发行小面额股票；目前日本兴行银行正在做面额的最终调整，个人投资家和普通游戏玩家都可以购买股票。以前这部电影的制作预算是7000万美元，现阶段已经增加到1亿1500万美元，增加的4500万美元将通过股票发行筹集。

据悉，最终幻想电影版受到了哥伦比亚电影公司的青睐，两家公司表示今后将共同制作3部影片，开发制作费用以及上映后的利益各半。有关影片的计划目前没有公布。



Bandai公布新一代掌机

8月30日，Bandai公司公布了最新的彩色液晶掌上主机"Wonder Swan Color"(以下简称WSC)的外形和软件画面。WSC延续了以前WS能够与PS2互动的规划，该主机一样可以和PS以及PS2相互连接；还有USB连接周边，能对应SONY Memory Stick、松下SD Card以及Smart Media等通用型记忆媒体。此外，WSC还可以与第三代移动电话互相连接，这代表着WSC也拥有完整的无线上网功能。

到目前为止Bandai已经公布了24款WSC对应的游戏名单，Bandai表示在明年3月前将有32款软件上市，其中包括Square的《最终幻想Ⅰ～Ⅲ》和《机动战士Gundam》等。在发布会当日，Square的铃木社长对WSC给予了很高的评价，他表示WSC不仅实现彩色化，而且其网络终端的机能也备受瞩目。Square将全力支持WSC，"PlayOnline"网络计划也在考虑中。



Namco和Atlus等公司也表示看好WSC，目前宣布加盟的软件厂家有20家左右。WSC预计今年12月发售，价格6800日元。Bandai期望在明年3月WSC的销量能达到120万台。

WonderSwan Color规格简介

CPU：16位(3.072MHz)
解析度：224×144
发色数：4096色中的241色
接口：耳机，通信兼用端子
电池寿命：1节5号电池约20小时
外型尺寸：74.3×128×17.5mm(使用专用充电电池)
主机重量：95克(不含电池)
卡带容量：512Mbit



任天堂再次入围日本企业排行榜

日本国税厅9月5日公布了1999年日本全国企业法人获利的前50位排名，这次统计是针对日本国内资本金额在30亿元以上的普通企业法人为对象展开的，任天堂公司以申报所得税673亿1100万日元获得第44位的排名，也是游戏企业唯一进入排名的企业。而在1998年，任天堂的排名是第14位。



世嘉欧美的新游戏战略

世嘉近日公布了该公司在欧美地区新的网络游戏战略。世嘉将公司定位于国际化网络及其相关服务内容的公司，计划相继开展美国Sega.Net服务，FreeDC服务，欧美的新价格普及以及约20款强力网络游戏的上市(梦幻之星网络版，NBA2K1，雷神之锤3等)。

根据这个战略，世嘉表示年底DC的全球销量将在1000万台以上(美国500万台以上，欧洲200万台以上)，DC上网人数达到300万人以上(美国110万人以上，欧洲75万人以上)。目前DC的全球销量是500万台左右，上网人数140万人。

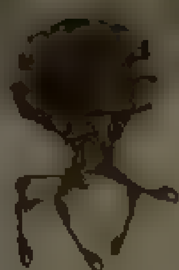


SONY发布PS2用数码相机DSC-P1

Sony公司9月12日正式公布了334万像素、具备3倍放缩镜头的PS2用数码相机。相机名称为CyperShot DSC-P1，发售日10月20日，价格99800日元。P1的P代表Pocket，Portable，Pleasure和Play四个英文单词的首个字母。索尼方面表示"在口袋大小的尺寸下，集结了新类型的游戏方式和乐趣"。

这款高性能的数码相机除了能够拍摄静止的画面外，还可以捕捉动态的影像，最大静止画面储存数为118张，利用PS2的8MB记忆卡可以储存5分20秒左右的动画。此外，它还可以对应iMODE的移动电话影像传播系统i-Jump，如果再配合新发表的彩色打印机Popegg就可以发挥更多的功能。

新闻提供/吴波　编辑/AWEI



"E3 中国游戏大奖赛"即将开战

据中国 E3 大展组委会已公布的消息，该组委会委托金智塔公司主办的"E3 中国游戏大奖赛"的报名阶段已经结束，正式比赛将于中国 E3 大展开展首日，即 11 月 3 日开幕。

此次比赛计划采用暴雪公司《星际争霸》的资料片《母巢之战》(1.07 版)，采用预、决赛方式，以单人对战、分组循环、单局淘汰的形式进行。预赛阶段将使用网络参赛的形式，所有参赛选手将在中国 E3 大展组委会专门为比赛架设的 Internet 服务器上进行角逐，最终 32 名获胜选手将进入决赛，决赛场地设在 E3 大展的展区活动中心内。

欲知赛事详情，请访问 http://www.gameking.net.cn/e3expo。

"大菠萝"终于上市了

9 月 8 日，《暗黑破坏神 II》终于在国内上市了。据奥美公司透露，由于上市一拖再拖，国内市场缺口太大，豪华版在二级批发市场的批发价已突破 200 元，而且价格还在继续攀升，奥美电子发言人称，根据各地经销商反馈回来的信息，首批发行的标准版也将在半个月内基本销空，第二批的补货将在 10 月初到位。

另据报道，奥美电子有限公司近日在网上拍卖了限量发售 18888 套豪华版《暗黑破坏神 II》中的 5 套，都是具收藏价值的特殊号码，分别是 008888，010000，012345，016161，018888，起拍价为每套 500 元。

新疆首届网络大赛闭幕

8 月 26 日，由奥美电子授权的"新丝路"杯新疆首届网络大赛技能比赛的复赛、决赛在新疆乌鲁木齐市的"新丝路网吧"开赛，来自全国各地的 20 名取得复赛资格的《星际争霸》高手参加了比赛。下午 8 时 10 分，冠、亚、季军终于产生，他们依次是新疆乌鲁木齐的马卫东，广东雷州市的周桂和新疆乌鲁木齐的朱磊。

8 月 27 日，在进行完技能比赛前三名与特邀"星际"高手洪哲夫的表演赛后，进行了闭幕仪式与颁奖典礼，其中还穿插了此次大赛网络知识竞赛现场问答的最后一场。

《冰风谷》正在进行汉化

《冰风谷》的故事同样发生在 AD&D《龙与地下城》中"被遗忘的国度"，这是一款完全遵循 AD&D 法则的角色扮演游戏。这款结合了动作成分的角色扮演游戏在今年的 E3 大展中备受瞩目。今年 8 月份，《冰风谷》的英文版上市当周就勇夺欧洲地区销售第一的佳绩，远远超过《暗黑破坏神 II》，在美国也是一上市就攀上了全美销售排行榜第 2 名的位置。

据悉，目前这款游戏正在由第三波公司进行紧张汉化，预计将在 11 月中旬和国内玩家见面

另据报道，备受玩家关注的策略游戏大作《文明之权倾天下》由于在汉化过程中遇到一些困难，未能于 8 月与广大玩家见面。现在第三波公司的汉化人员也正在积极努力，希望可尽快完成这款游戏的汉化工作，预计国庆节前后就可以和玩家们见面。

奥美新游戏开始征名

公元 2046 年，一颗名为 Clark 的彗星撞向地球，尽管人类想尽办法阻止灾难的发生，彗星碎片还是摧毁了地表上的所有建筑，并引发地质结构的巨大变化。离家的痛楚尚未消散，战争的阴影又将降临，为争夺有限的资源，人类的两大派系 White Sharks 和 Black Octopi 以及来自外星的 Silicons 将为生存决一死战！这就是奥美公司即将代理发行的 Submarine Titans(以下简称 ST)，它被业界人士称为海洋版的 Star Craft，是由 Ellipse 开发的一款即时策略游戏

据悉，奥美电子在这款游戏上市之前将举办有奖征名活动，希望通过集思广益使这款游戏的中文名贴切而又出彩，被采用者不但有奖拿，名字还会在这款产品中出现。有兴趣的玩家请关注奥美电子主页(aomeisoft.com)上公布的活动细则。

《网络三国》正式上市

近日，由中华游戏网制作、智冠公司代理的《网络三国》正式上市发行，这是一款大型的网络多人游戏。据悉，中华游戏网两年前就已着手开发这套游戏，这期间曾不断地进行改进和完善。

《网络三国》是第一款完全由国人制作的、以中国文化为背景的网络化多人游戏，由于故事背景设定在华人十分熟悉的三国时代，因此具有极强的吸引力和亲和力。智冠公司和中华游戏网表示，这款游戏预计将在全球发行 50 万套以上。

"仙剑奇侠"明年再现江湖

前些日子，有人传闻大宇资讯《仙剑奇侠传 II》的制作小组集体跳槽，大宇公司人士胡颖卓很快出面辟谣，代表狂徒小组发表了重要声明。据悉，胡颖卓是大宇资讯的程序员，除指出狂徒小组集体跳槽纯属捏造之外，还透露出《仙剑奇侠传 II》将于 2001 年 9 月发行的消息，目前这款游戏还在紧张开发制作之中。

无论如何，这都是一个好消息，因为这是大宇资讯首次就《仙剑奇侠传 II》的上市时间发布消息，大家还是耐心等待吧！

电子游戏经营场所终将消失

近日，文化部、国家经贸委、公安部、信息产业部、外经贸部、海关总署和国家工商管理局联合下发了《关于深入开展电子游戏专项治理工作的有关问题的通知》。文化部发言人指出，今后将一律停止审批新的电子游戏经营场所。根据这一规定和不再允许电子游戏机具生产的规定，今后几年内，随着大力压减和打击，电子游戏经营场所最终将消失。

金山词霸 2001 即将上市

据悉，《金山词霸》马上又要升级，并已命名为金山词霸.net2001，价格调整为 38 元。金山公司负责人解释说，去年 28 元的价格是一个"破冰价"，是为了突破盗版的重重围困。在低价优质的巨大冲击下，很多厂商纷纷跟进，而今通用软件的销售现状是以 10 万套为计量单位的，摆脱了以往几千套、在低水平徘徊的局面，老百姓的正版意识也有了很大提高。调查显示，普遍的认可价格在 50 元以下。因此，此次金山词霸.net2001 的价位定在了 38 元，并提供大、小两个包装，小包装提供给升级用户，价格为 19.8 元。

东方快车又获殊荣

8 月 14 日，东方快车以占有率 43.3% 的绝对优势名列翻译词典类软件 2000 年度读者首选品牌第一名，而在 8 月 12 日结束的由中国电子学会主办的有关调查中，《东方快车》也名列翻译词典类软件第一名。

据了解，2000 年最新推出的《东方快车典藏版》主要功能有智能翻译、永久汉化、全文翻译、快译网页、全内码转换、日中翻译、汉英翻译等，同时还套装了《世纪词王》、《我爱背单词》语音版、《东方不败》、万能输入法等多种实用软件。

三联推出着迷 900

具有 60 多年历史、享誉中外出版界、传播界、文化界的生活·读书·新知三联书店日前在京宣布全面进军电子出版业，并同期推出了"着迷 900"大型英语学习系列软件，该系列软件是由英业达集团(天津)电子技术有限公司开发的。传统出版行业出版多媒体软件已是司空见惯的事，但像三联书店这样携"重磅炸弹"大规模进军电子出版业，在传统出版业中尚属首次。

随着"着迷 900"系列软件的上市，三联书店将逐步在全国各大书店建立专柜，这一举措无疑会给广大消费者带来方便，并对软件销售渠道产生积极影响，同时也给传统图书发行渠道带来了新的经济增长点。

成蕉网举办大型拍卖活动

近日，成蕉网(SurfingBunnanas.com)在丰联广场举办了一场大型的现场拍卖活动，拍卖品既有沛达旅行社推荐的热门旅游路线，又有来自头大原创玩具房的充满新意的各式玩具，还有笑傲江湖网站推出的绝版笑傲江湖游戏卡，拍卖现场异常热烈。

据悉，成蕉网隶属新加坡电子商务公司(Similan.com)，成立于 1999 年 9 月，一直致力于亚洲范围内的网上拍卖、购物及分类广告业务，现已开通新加坡、中国大陆、中国香港、韩国、马来西亚、菲律宾、中国台湾、日本、印度等 10 个亚太地区的电子商务频道。

新型工具助您"一致沟涌"

近日，北京一致沟通网络技术有限公司(www.CommuniAge.com.cn)在京发布了其新一代通信系统 TeleIntercom，该项目第一期运行平台正式开通，用户端软件 TIC4PC 也已投入使用。

据悉，TeleIntercom 的目标是在应用层面上将电信 Telecom 和 Internet 进行无缝联接。一致沟通将分步骤溶解掉不同通讯工具和系统之间的界限，在不改变人们使用习惯的前提下，逐步形成一个沟通方式更为灵活、信息丰富多样、既实用又好用的新型通信系统。

中科新品上市

近日，中科集团最先推出了符合 V.92 标准的 MODEM 产品——"大白鲨 56K"调制解调器。该款产品具有极快的拨号连线速率、稳定的网络传输能力及广泛的兼容性。此外，中科集团的"迷宫式"第四代大白鲨光驱也已于 9 月投放国内市场，这款产品不但具备原大白鲨 44 II型的全钢技术，还首次采用了"迷宫式无级降噪"和"专门读取大容量数据"的技术。

另据报道，中科集团近日与台湾著名网络供应商台康公司举行了隆重的联盟签约仪式，中科集团成为 Conexant 中国大陆总代理。这一举措标志着 Conexant(Rockwell)和台康公司进一步扩大大陆市场的战略重点转移，也是中科集团拓展其在通讯网络领域的业务、进军网络产品市场的一个大动作。

微星 Live BIOS 问世

微星日前推出了名为 Live BIOS 的新技术，能够线上实时侦测与自动升级主板的 BIOS，为困扰用户的 BIOS 刷新问题提出了新的解决方案，以最大限度减小了刷新失败的风险。目前已有三款微星主板支持这一功能，它们是 MS－6337、MS－6326 和 MS－6330，微星计划在将来推出的所有主流主板中都采用该项技术。

微星还于近日推出了 MS－6915 ATA100 转接卡，采用 PCI 界面，支持自 430FX 芯片组以来的各式主板，应用一块 Promise PDC20267 控制芯片，可提供额外的两个 ATA100 标准硬盘接

口。此外，微星还推出了另一款基于威盛 KT133 芯片组的 Micro－ATX 结构主板——MS－6340，定位于采用 AMD SOCKET A 处理器的中低端 PC 市场。

Maxtor“星钻”闪亮上市

著名硬盘制造厂商 Maxtor 日前宣布，其 5400 转，容量高达 80GB 的全新系列 IDE 硬盘即将正式推出，并宣布该系列的中文名称正式定为“星钻”。

“星钻一代”采用四碟片设计，单碟提供 20GB 的储存容量，配备 2MB 高速缓存，能以 100Mbps 的速率进行资料传输。它的容量再度刷新了 IDE 硬盘容量的世界记录，不仅为储存大量的应用程序提供了最佳方案，也充分满足了个人电脑、消费者电子设备及网络附加式储存系统(NAS)的大容量、高传输率的需要。

ATI 发布 All－In－Wonder Radeon

ATI 公司近日正式发售了 All－In－Wonder Radeon 显卡，这是 All－In－Wonder 系列中的最新成员，以 ATI 的 Radeon 图形处理芯片为核心。All－In－Wonder Radeon 是第一个带有全套最新家用娱乐系统的产品，包括 TV－On－Demand Timeshifting（视频点播实时转换）和 Gemstar－TV Guide（TV 向导）的 Guide Plus＋系统。

另据报道，ATI 的加拿大分部就提供任天堂下一代游戏机 Gamecube 的图像处理 LSI 一事与任天堂签署了独家合同，该技术是由 ATI 公司 2000 年 2 月收购的美国 ArtX 公司的设计小组开发的。

精英 BOOK PC Ⅱ问世

台湾精英集团日前推出了一款集上网、看电影、听音乐、玩游戏等功能于一身的产品——BOOK PC Ⅱ。它实际上是一台 Wintel 平台的桌上电脑，拥有高品质影像和音效输出功能，兼容多种格式的多媒体文件；配有 6X DVD，S 端子及 AV 端子，既可接显示器，也可接电视；内置 8MB 显存的 3D 图形加速芯片，配合市售的教育或游戏软件就可成为家中的学习机和游戏机；该机还配有 56K MODEM 和 10/100Mbps 网卡，用户可以轻松上网。

ADI 推出“立体”显示器

ADI 近日推出了全球第一台拥有立体效果的新一代显示器 M510(15") 和 M700(17")。这两款显示器采用了 ADI 的最新专利技术，与其配套的无线眼镜一起使用，可以产生真正意义上的 3D 立体画面。这套系统不需附加任何软件，只要在 OSD 中开启这一功能就可以轻松实现，可谓物超所值。

ON－DATA“U 静谷”问世

广州昂达公司近日研究成功“U 静谷”技术，其新一代光驱的内部被设计成“U”型结构，使马达及光盘转动的声音在“U”型结构中回荡、折射，最终被光驱自身的特殊材料吸附，起到了很好的降噪效果。

此外，昂达公司近日还推出了 VT133 主板，它采用 VIA KT133 芯片组，北桥采用 VIA VT8363，支持 AMD SOCKET A 架构的毒龙和雷鸟处理器，并专设 JP3 和 SW1 跳线，可以像在 Intel 440BX 板上超 CY300A 一样超频毒龙，而且是不加电压的。该公司的 ON－DATA NX－32 显卡也于近日全面上市，它采用 nVIDIA Geforce2 MX 芯片，以 0.18 微米工艺制造，效能是普通 GeForce256 芯片的 1.5 倍

耕宇改名“耕昇”

台湾耕宇公司近日在京召开了更换商标及新品发布会。耕宇公司高层人士在会上宣布，在今后一两年之内，耕宇公司的产品将以“耕昇”这一商标出现在中国大陆市场。他们解释说，这是由于“耕宇”商标被某商家抢注，为避免消费者被假冒的“耕宇显卡”迷惑，所以耕宇公司决定将在大陆使用的商标正式更名为“耕昇”。据悉，耕宇公司目前正在努力争取以法律手段索回“耕宇”商标的所有权。

耕宇公司还同时展示了其最新推出的 GeForce 2 MX GOLD，当然，该产品的外包装也已做了相应变化。

胜创新款内存面市

台湾胜创（Kingmax）公司目前正式推出了其新款内存条 PC150/VCM。据悉，这款内存以工作频率可达 150MHz 的 SDRAM 为主要元件，除内存颗粒有所不同外，一切都和 PC66 以至 PC133 SDRAM 相同，能提供较 PC100 高 50% 的效能，主要定位在玩家和 DIY 爱好者。

七喜 HEDY 1200UD 登场

继成为著名扫描仪厂商 MUSTEK 的中国总代理后，七喜公司现已正式宣布进军扫描仪市场，并于近日推出了自有品牌的高品质平台式彩色扫描仪 HEDY 1200UD。HEDY 1200UD 采用高品质 CCD，具有 600＊1200DPI 光学分辨率和 36bit 色彩还原能力，USB 接口，256KB 缓存，具有图像、复印、传真、OCR 文字识别等功能，并以蓝色为主调，以绿色做点缀，配合特别的外型设计，显得活泼大方。

编辑/Racer

Impact Extreme 战地日记

8 月 25 日至 27 日，由亚联游戏主办、雷神竞技场中文站承办的中国雷神大赛——Impact Extreme——在北京太平洋电脑广场正式开战。作为一个 Q3A 爱好者，记者虽然未能披挂上阵，心中颇感遗憾（没办法，谁让咱水平太低呢！），但却深入战场腹地，录写了这篇“Impact Extreme 战地日记”。

8 月 24 日(Day 0)

晚 6 点，北京游戏圈大大小小的人物们聚集到了太平洋电脑广场，为 Impact Extreme（以下简称 IE）赛场布置工作进行最后冲刺，直到此时 IE 赛场还只是一个空空如野的大厅。

经过了装机，系统复制，机器检测等长达 8 个小时的工作，60 台电脑及 200 多个观众坐位全部就位！

8 月 25 日(Day 1)

上午 5 点，负责打扫卫生和布置主席台的工人们已经到了，礼仪小姐也随后到达现场。

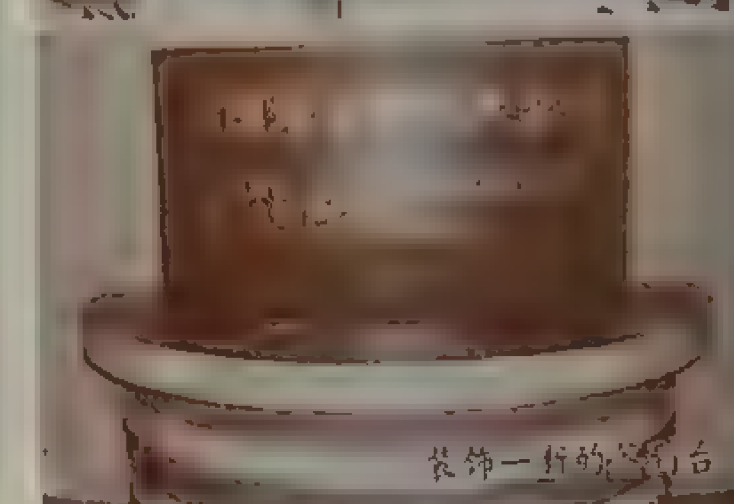
上午 8 点，所有的布置工作已经完成。陆陆续续已经有选手和观众到达现场。

上午 10 点，开幕式开始，所有参赛选手开始签到并领取参赛证及 IE 大赛纪念品。



空空如野的比赛大厅


赛场终于布置完了


装饰一新的主席台

下午 2 点，选手们开始抽签，决定分组情况。

抽签结束后，工作人员突然发现 60 台电脑的网络系统出现问题，比赛一度推迟，观众席间时有不愉快的嘘声。考虑到大局，主办单位不得不改变原有比赛程序，决定一组一组地进行 FFA 预选赛。比赛一直到下午 3 点钟才正式开始，随着第一组选手入场，观众的情绪也高涨起来，掌声热烈。

此后比赛非常顺利，残酷的 FFA 预选赛的气氛十分紧张，观众们却看得津津有味。

在 FFA 比赛中，种子选手以外的高手也不甘示弱，Cover、assist、=I.D=Apply、XYz|yxm 等年轻选手都顺利进入双败决赛。

随着比赛的深入，Quaker 界知名的老将们也展现出了他们的实力，=G.D=Sky 和 =G.D=Harry 这两个 Quake2 的传奇人物也顺利进入下一轮比赛。

比赛中还出现了很多有趣的花絮，谁都不会想到 AT14506 的鼠标垫竟然是个切菜板！不过，更吸引人的还是各式各样高级的 Quake 装备。

当比赛进行到 9 轮时，新闻人物新西兰选手 d2d.mirage 登场了。他在比赛中流畅的移动和跳跃、精准的 Railgun 都不时让观众们发出惊讶的感叹声，同时也让国内 Quaker 们产生了一种危机感！

在新西兰留学的中国选手 d2d.jp 的表演给第一天的比赛划上了一个基本圆满的句号。这时已经是晚上 9 点多了，但观众席仍然爆满。

8 月 26 日(Day 2)

比赛进入一对一双败决赛阶段。观众区墙上的比赛对战表成为关注热点。

在第一、二轮胜者组的比赛中，最后结果出人意料，著名的南方选手 =G.D=Sunkey、=G.D=Harry、=G.D=Sky 全被小将们打入了败者组。最不幸的是 XYz 战队，他们的三名队员都被分到了胜者组上半区，而且第一轮就是 XYz|SL 对 XYz|Tiger，多么残酷的现实啊！

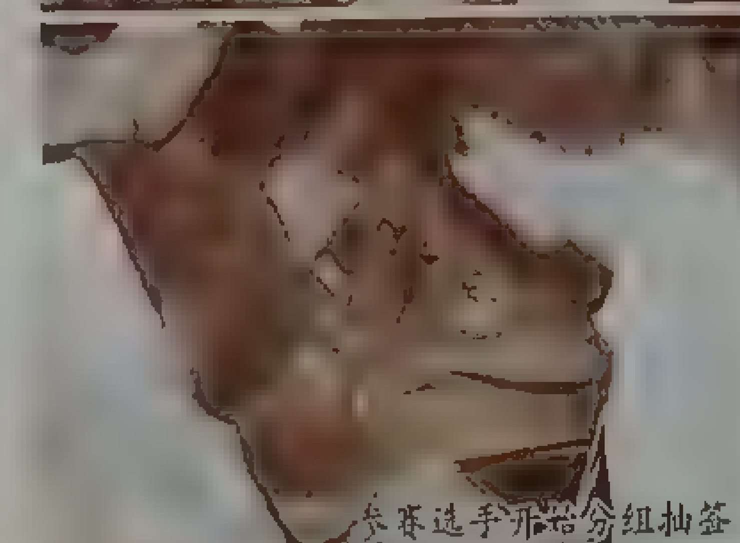
对新西兰的 d2d.mirage 来说，一切对手都不堪一击，而他的队友 d2d.jp 的实力也非同凡响，二人过五关斩六将，一步步冲向总决赛。

在 d2d 两兄弟稳步上升的同时，国内最强的战队 DOC 的战士们也步步紧追，=DOC=Rocketboy 战胜了 [SoZ]Floyd，而 =DOC=birdboy 战胜了 [SW] lynching，两人都保持不败纪录。

在败者组里，被小将们斩落马下的 G.D 战队的老将们并没有灰心，他们展现出了心理上和技术上的良好素质，慢慢进入了状态。=


等待开幕式的观众

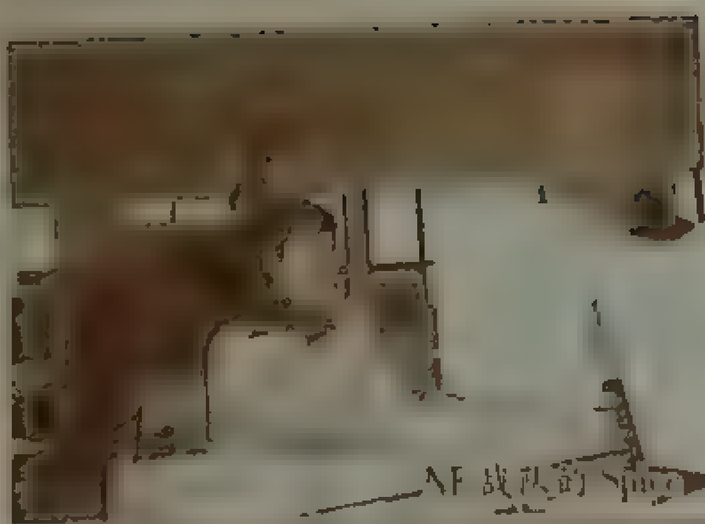

开始发放参赛证

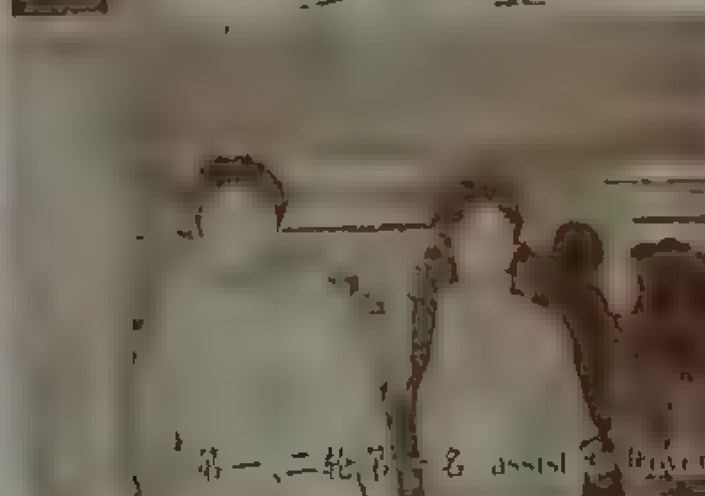

参赛选手开始分组抽签


参赛选手进入战场


现场观众通过大屏幕观看比赛实况


北京小将 Cover







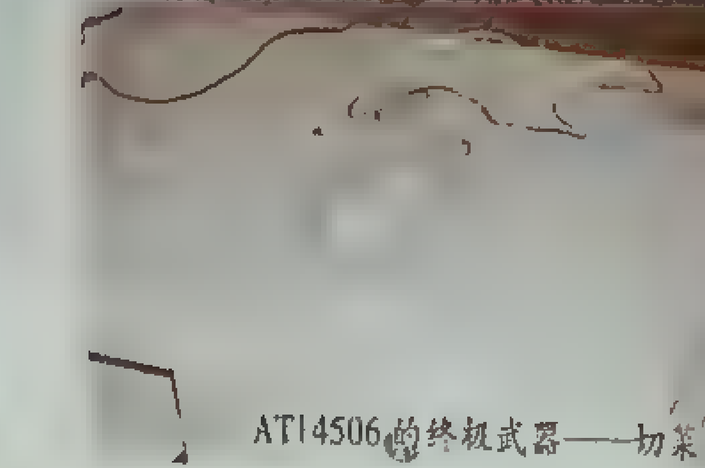
=G.D=Harry



=G.D=Sky



Microsoft的光电鼠标



ATI4506的终极武器——切菜板

G.D=Harry 与 =SCUT-Chen 打了……之后，=G.D=Sunky 在 6 比 0 落后的不利情况下，最终以 11：6 反败为胜，淘汰了 UltraBoy[GL]

在决出 24 强后，第二天的比赛正式宣告结束。最后一天将是激动人心的总决赛，无论是观众、选手、裁判和工作人员，都期待着明天快点到来。

8 月 27 日(Day 3)

终于迎来了最后的决战时刻，观众们甚至比选手更早到场，他们期待的是最精彩的 Quake 表演，期待着哪位中国 Quaker 可以将 d2d.mirage 打得心服口服。

比赛刚刚开始就出现冷门，=DOC=GameBoy 被北京小将 =SUN=Fadaeway 打败；由于第一轮和第二轮对手较弱，没有人重视 =PM=boy 这匹黑马，他战胜了北京 CBI 冠军 XYz|SL，在输给了 d2d.mirage 后，他在败者组里依次淘汰了 XYz|yxm、=SUN=Fadaeway，北京的顶尖选手全部被他打败。但是很不幸，他在败者组的半决赛中被 d2d.jp 淘汰。

另一匹黑马是 =I.D=CHJ，比赛前没有人认识他，当然也没人会看好他。但在比赛开始后，人们开始重视这位工学院职业玩家的 I.D 队员，他从第一轮到最后胜者组的决赛与 d2d.mirage 相遇前都一直保持不败，在这个过程中他战胜了上海冠军 Playerkiller、CBI 亚军 Denghe、自己的队友 Apply 和 =DOC=birdboy。

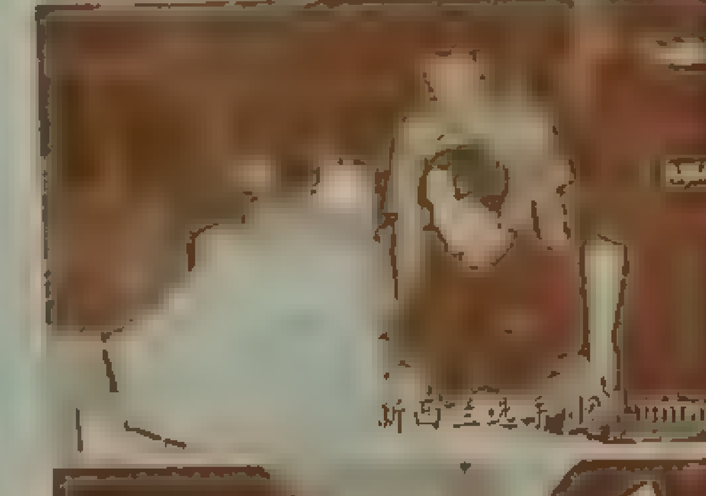
对于 G.D 战队的老将们来说，=DOC=RocketBoy 可算是他们的噩梦。在败者组里，=DOC=RocketeBoy 一次又一次地淘汰掉了 G.D 的队员，先是 =G.D=Lion，然后是被称为南方第一高手的 =G.D=Sunky，最后是 G.D 的队长 Sky。他还战胜了自己的队友 =DOC=birdboy，打进了败者组的决赛，与 d2d.jp 相遇。

新西兰的 d2d 战队这回可是在中国大出风头，d2d.mirage 不但在胜者组保持不败，而且每场比赛都是以大比分战胜中国 Quaker，而 d2d.jp 除输给了自己的队友 mirage 外，也击败了所有国内对手。

比赛进入了最后 4 强的决赛阶段，而 =I.D=CHJ 和 =DOC=RocketBoy 仍然不能在 d2d 两兄弟的强大压力下找到一点机会，全部败下阵来。中国雷神大赛的最后决赛要在两位新西兰战队队员之间进行，说起来确实有些尴尬。当然，d2d.mirage 和 d2d.jp 的精彩决赛也给国内 Quaker 们带来了最好的享受。

决赛使用的也是双败制，败者组的 d2d.jp 只有连胜 d2d.mirage 两场才能拿到冠军。第一场决赛使用 T4 这张地图，双方都发挥出了最高水平，比分交替上升，在比赛结束前 1 分钟，双方战成 18：18 平，僵持了一会儿，d2d.jp 侥幸又拿到一分，这时 mirage 有些着急了，一心想扳回比分，结果被 jp 找到机会以 2 分的优势拿下第一局；第二场 d2d mirage 没再没给他的师弟留情，在 DM13 中又一次表演了他精彩的全场控制技术，从大白、大甲到火箭，全都在他的掌握之中。







d2d.mirage 的全套装备









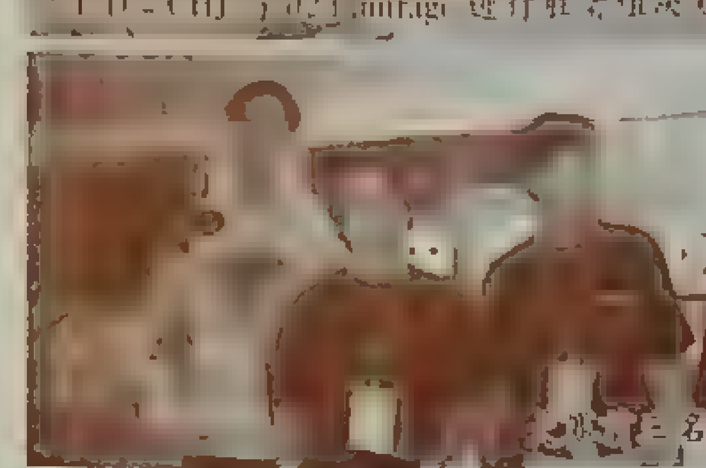


=PM=boy









最后，d2d.mirage 获得冠军，d2d.jp 获得亚军，季军为 =I.D=CHJ。据悉，中国选手的前 4 名，d2d.jp、=I.D=CHJ、=DOC=RocketBoy、=DOC=birdboy 获得了代表中国参加美国 CPL 大赛的机会。

关于 CPL

CPL 的全称为 Cyberathlete Professional League，即“电脑竞技职业联盟”，它成立于 1997 年，是一个旨在将电脑游戏对抗提升到职业运动地位的电脑玩家联盟，也是全球最大、最有影响力的玩家组织。CPL 的赛事总能吸引数百名来自世界各地的玩家在现场参赛，同时更有难以计数的玩家在现场或者通过网络、电视报道、新闻短片、广播采访、报纸文章、杂志文章等途径关注着 CPL 赛事。据调查，仅在北美地区就有大约 700 万 CPL 品牌以及赞助商品牌的潜在用户，这标志着 CPL 已经成为在全球电脑与娱乐行业中占有一席之地的独特商机。CPL 在亚洲、欧洲、太平洋地区都设有分部，拉丁美洲分部也即将成立。很多国家，如韩国、澳大利亚、俄罗斯、德国等国的 Q3A 比赛都经过 CPL 授权。

今年 4 月，CPL 举办了世界上第一个奖金为 10 万美元的 Q3A 锦标赛——Razer/CPL，冠军奖金高达 4 万美元；六月，CPL 的亚洲分部 CPL Asia 在新加坡举办了亚洲第一次世界范围的 Q3A 锦标赛——Atomic Arena，这两次比赛都吸引了数以万计的玩家到现场观看，更有百万计的玩家在世界各地通过网络收看赛事直播。

据悉，CPL 还将在下半年投资 20 万美元，在瑞典、法国、韩国和美国举办五次大型 Q3A 锦标赛，另一赛事 Babbage's CPL 则是第二次奖金总额为 10 万美元的游戏大赛，将于 12 月 14 日到 17 日在美国达拉斯举行。2001 年，CPL 还将举办一次 CPL Worldwide Championship(CPL 世界杯)，允许每个国家选派一支队伍参赛，奖金总额为 15 万美元。

CPL 已在全球掀起了一股新的职业游戏大赛潮流，全世界的游戏玩家都将为之疯狂。

关于 Impact Extreme

此次比赛与世界游戏比赛接轨，已获得国际权威职业游戏联盟 CPL 的认可，并成为其大型国际比赛的资格赛之一，获得参赛权的中国选手将同时直接成为 CPL 的种子选手。

此次比赛为目前国内最正规的游戏比赛，采用 CPL 国际标准赛制，并首开国内游戏比赛网上直播的先例。此次比赛也是目前国内奖金最高的游戏比赛，奖金总额高达 86000 元人民币，冠军 4 万元，亚军 1 万元，而 3 到 12 名也都有数额不同的奖金。整个赛程分为国内比赛、集训和参加国际比赛三个阶段，时间跨度长达五个月。据举办者称，此次组织中国国家队参加 CPL 系列大赛，目的是为了向全世界宣传中国游戏市场、中国游戏玩家，检验中国玩家的水平，积累参加大型游戏比赛的经验，提高国内游戏比赛的组织水平，为以后参加更多的国际大型比赛打下基础。此次比赛也是探索中国游戏产业的结构调整、游戏产业发展方向的一个良好契机，同时也是力图让国人了解，电脑游戏是一种可同普通体育竞技相媲美的，集智慧、敏捷、协作为一体的新兴运动。





编后：

这场目前国内规模最大的 Q3A 比赛终于结束了，兴奋之余，也让人感到一点小小的遗憾。最突出的问题是，作为如此规模的活动，之前之后的宣传力度却明显不足。据说主办单位中的许多人士来自专业电脑及游戏媒体，出现这样的问题实在是让人难以理解。其次是现场组织欠佳：第一，记者 8 月 25 日上午 9 点多钟赶到太平洋电脑广场时发现，比赛场地还未最后整理完毕，众多玩家被阻拦在通往比赛大厅的楼梯口处，由于空间狭小，这些观众们倒是先来了一次“极限碰撞”；第二，观众入场后，无人进行现场协调，漫长等待之后又莫名其妙地就开始发放参赛证，此后主办单位的领导十上来讲话，完全没有调动起应有的高潮来；第三，正式比赛时设备竟然出现故障，不得不改变原定比赛程序。这些都暴露了组织者准备不足、缺乏经验的弱点。

不过，这毕竟是国内人士主办的第一次国际性的大型比赛，经验不足也是可以理解的。据说他们还将举行一系列类似的大型比赛，相信随着经验的积累，他们的活动一定会越办越好的，也希望他们能够以此来推动中国游戏产业的进一步发展。

编辑/Racer

本期力作：《灵魂使者》(中文版)

国内最新游戏上市追踪

上市日期：2000年10月

本栏编辑 RACER



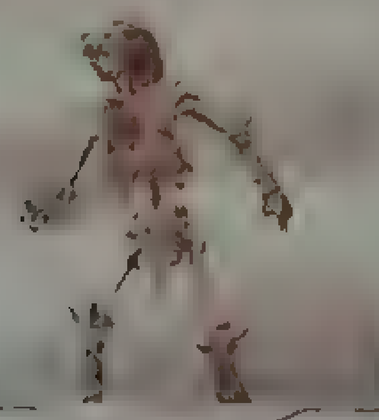
游市走笔：

暑期已过，学生们也开学了，但这并不意味着游戏市场也将马上转入淡季，因为受限于这样那样的缘故，产品的上市往往要比厂商宣传的慢上不止一拍。

大家关心的《暗黑破坏神Ⅱ》历经数月磨难终于在9月8日上市了，这已比奥美当初宣传的"同步上市"晚了大约两三个月；奥美的另一款游戏《弥塞亚》在汉化过程中曾遇到困难，发现其文字输出运用了3D技术，据说一旦将文字改成中文就只能与VOODOO兼容，好在问题已经解决，这款游戏也于8月底上市了；值得一提的是《KA－52鳄鱼直升机中队》，据说市场反响出奇热烈，销量远远超过原定目标，一个月内断货两次，连奥美电子自己也承认这是个意外。新天地的《奇迹时代》在汉化过程中也遇到了问题，拖延了很久之后，终于决定在10月中旬上市；《异域惊魂曲》，就是那个年度最佳RPG，据说汉化工作终于快完了，但测试还得不少时间，预计上市时间为11月份；《灵魂使者》悄没声息的，反倒汉化的挺快，已定在10月底上市；此外，已经上市的《虚拟人生Ⅱ》正热销一时，据说首批数万套一周之内便抢购一空。还有就是上海育碧公司的《恐龙危机》，近日也终于正式推出了，这也是一款不错的作品哟！

哈哈，这么多的好东西一起上市了，看来这个淡季会很"旺"。

灵魂使者(中文版)



- 游戏类型：角色扮演
- 出品公司：Gremlin/Infogrames
- 上市代理：新天地
- 系统要求：PⅡ233/32MB
- 游戏容量：2 CD
- 参考价格：¥50

这是一部史诗般的欧洲中世纪幻想角色扮演游戏。

Rathenna原是一块由英雄们统治的繁荣、和平的古老大陆，一次意外的经历使英雄们被来自另一个世界的恶魔所控制，虽然救世主Harbinger打败了恶魔，但整个大陆却陷入了强盗、吸血鬼和僵尸横行的黑暗年代。玩家就要从这里开始神奇的冒险历程。

这是一款全新感觉的新概念角色扮演游戏，其开创性的三段式攻击系统，可对敌人不同部位进行攻击，玩家可根据自己的喜好进行连续技组合；五大属性魔法相生相克，总数达60种以上；惟妙惟肖的古欧洲风格，所有场景可进行360度自由旋转；精准的物理模型碰撞系统，打斗手感可与格斗游戏相媲美。

小鳄闯天关Ⅱ



- 游戏类型：动作冒险
- 出品公司：Fox Interactive
- 上市代理：电子艺界
- 系统要求：PⅡ266/32MB
- 游戏容量：1 CD
- 参考价格：待定

我们的小鳄又回来啦，这回将为玩家们带来更精彩的冒险！

游戏情节紧接一代，小鳄打败邪恶的但丁男爵，救出了Gobbo的首领Rufus及所有族人，Gobbo山谷恢复了往日的平静。但是，一个突然出现的瓶子搅乱了小鳄的生活——瓶子里的纸条说小鳄失散多年的父母正在寻找它。震惊之余，小鳄将这一消息告诉了首领Rufus。于是，在岛上所有族人的帮助下，小鳄踏上了寻找父母的冒险旅程。

与一代中的线性进行方式不同，这回玩家有了一定的自由度。特别的是，《小鳄闯天关Ⅱ》虽然是个单人游戏，但却允许多名玩家共同进行，即所有安装在计算机上的游戏控制器都可控制小鳄的部分（或所有）动作，所有的玩家都可以参与到游戏中去，每人控制小鳄施展特定的动作。

商业大亨(中文版)



- 游戏类型：经营模拟
- 出品公司：Ubi Soft
- 上市代理：育碧软件
- 系统要求：P166/16MB
- 游戏容量：1 CD
- 参考价格：¥48

想成为企业大亨吗？想让自己的产品遍布世界吗？你有足够的本钱吗？你有在商场上战斗的勇气吗？不知道？不如先来实习一下吧！

这款游戏很有大富翁的味道，但自由度却大很多。更重要的是，玩家需要寻找各式各样的资源，熟练运用各种策略（卡片）。游戏中，玩家的对手将有Mitrosoft、IDM、MacDonalds、Cola Cola、Calvin Kleen、Evil Frogs和General Rotors，多有趣的名字啊？如果你留意游戏开始时的广告的话，会发现更多更有趣的东西哟！

这款游戏的主要卖点其实是网络对战，玩家可以和世界各地更多的"大亨"互相较量，说不定会遇上一个真正的企业大亨，由此发现你的才华，给你发展真正个人事业的机会啊！

红鹰敢死队(中文版)



- 游戏类型：即时战略
- 出品公司：Empire Interactive
- 上市代理：Ubi Soft
- 系统要求：P90/16MB
- 游戏容量：1 CD
- 参考价格：¥48

故事发生在1757年的美洲，美国和加拿大交界。当时，Mohawk被称为战火之地，英军和法军都想抢夺这块土地。在游戏中，玩家将选择英军或法军中的一方，竭尽全力，完成各项艰难的任务，最终控制Mohawk。

这款游戏的特点是，完全符合历史，玩家可以在游戏中了解到更多的北美历史。游戏中有超过40名人物可供选择，不同人物具有不同特点；大型战役包括30项单支任务；游戏人物可以不断增加自己的能力；不同于一般的战略游戏，玩家可以同敌军进行协商，不过要当心手下背叛你；提供完整的网络游戏功能，包括对LAN、MODEM和Internet的支持。

孤胆枪手Ⅱ(中文版)



- 游戏类型：第三人称射击
- 出品公司：Shiny/Bioware/Interplay
- 上市代理：第三波/世纪[illegible]
- 系统要求：PⅡ300/32MB
- 游戏容量：2 CD
- 参考价格：¥60

《孤胆枪手》一代在几年前曾引起不小的轰动，是一款风格另类的第三人称3D动作游戏，给许多玩家留下了深刻的印象。为了迎合多样化的游戏潮流，Interplay在这个经典游戏的续集里做了一些调整，例如玩家可以控制的人物扩展到机器狗Max和博士Hawkins。Kurt依然是大部分任务的主角，他需要奔跑、跳越、滑翔，并利用他手头的机关枪和狙击步枪消灭敌人，打开各种机关；另两位角色会在某些任务中出现，机器狗可以同时使用四把冲锋枪，其威力不亚于Kurt，而机敏的博士总会利用他的头脑帮玩家解决问题。由于角色不时转变，使游戏在内容上比前作丰富了许多，玩家更可以体会到操纵不同人物的新鲜感。

《孤胆枪手Ⅱ》的图像和音效相当出色，采用BioWare的Omen引擎，分辨率可以上到1600*1200，同时支持EAX音效。

交通大亨

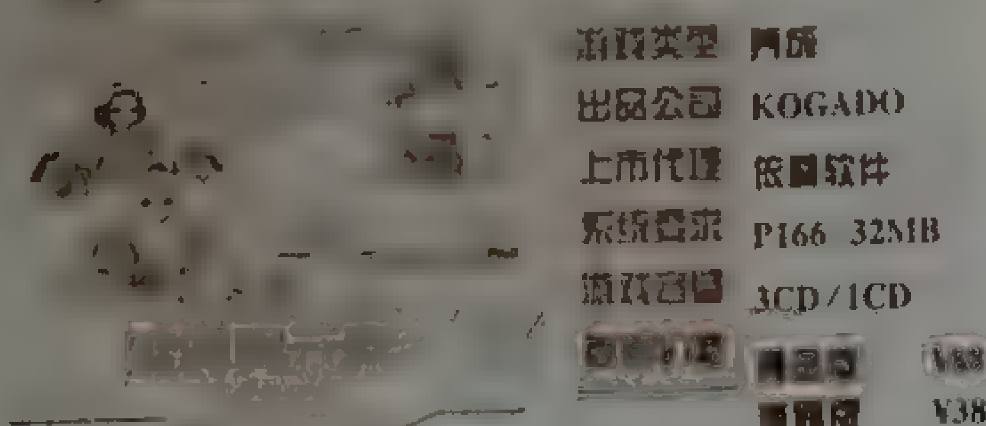


- 游戏类型：经营模拟
- 出品公司：Jowood/Infogrames
- 上市代理：[illegible]
- 系统要求：PⅡ233/32MB
- 游戏容量：1 CD
- 参考价格：¥48

夏日炎炎，当你在拥挤的公共汽车里汗流浃背的时候，当你坐着出租车淹没在停滞不前的车海中，双眼盯着计价器上跳跃的数字胆战心惊的时候，当你在烈日下的车站上望穿秋水，却见不到公交车身影的时候，当你为了到达球场要换乘5辆车的时候，当你……你是否会从心底里诅咒交通官员的无能？

你真的认为管理一个城市的交通就如你所想的那么容易吗？自己来试试吧！无论是作为一个交通公司的企业家还是城市的交通管理官员，你都必须为市民的出行提供尽可能的方便。你必须了解居民们的不同需求，精心设计公交路线、制定诱人的票价。你能胜任这一切吗？

魔导异元素Ⅱ暗夜笑声



游戏类型 养成
出品公司 KOGADO
上市代理 依[illegible]软件
系统要求 P166 32MB
游戏容量 3CD/1CD
参考价格 [illegible] ¥88
普通版 ¥38

毁天灭地的神槌再度复活了！神槌是一种维持世界平衡的力量，当某一种族兴盛起来时，它就会开始监视，当这个种族强力扩张而且已经打破了衡时，神槌就会兴起。骑士与精灵将再度缔约，为对抗神槌军共同展开各种能力培训，为保护最后的生存资源而战。

这款游戏最大的特点就是画面十分赏心悦目，游戏中的机动人也全部经过重新设计，不但造型比起前作来更加帅气，颜色的搭配和饱和度更是超越前作。这款工画掌的全新作品一定会受到喜爱战略、养成游戏玩家的欢迎。

天谕



游戏类型 ARPG
出品公司 次方科技
上市代理 依[illegible]软件
系统要求 P200/32MB
游戏容量 3 CD
参考价格 ¥88

《天谕》是一款全3D制作的、以中国远古文明为背景的动作角色扮演游戏，主角是一位手持齐眉棍的勇者。玩家在游戏中能够轻易操控角色的所有动作，包括走、跑、跳跃、攀爬、挂住横爬等动作。为了突破传统题材，制作小组曾深入沙漠实地考察半年，有历史与地质科学证据的支持，再加上传说与幻想的成份，构造出了一种似真似幻的感觉。

游戏中首创双重运镜方式，除一般常见的第三人称背后追踪视角外，玩家也可以在游戏中随时切换成电影式的运镜方式，让玩家不再头晕。

求婚365日Ⅱ爱·上网



游戏类型 休闲
出品公司 Gameone
上市代理 金智塔
系统要求 P166/32MB
游戏容量 2 CD
参考价格 ¥38

这款游戏可以说是《求婚365日Ⅱ》的网络加强版，在原有基础上加入了全新的网络和聊天室功能，让玩家在独自游戏之外，还可以上网与其他高手切磋，既丰富了游戏内容，又使玩法更具多样性。

《求婚365日Ⅱ爱·上网》除了保留原作特色外，新增加的On-line和Chatroom功能最多可提供4人同时进行网上对战；在游戏进行中，玩家可以随时随地传送信息，除可趁机认识志同道合的朋友外，必要时还可以来一番唇枪舌战。在女主角的选择方面也有一点改动，张柏芝已不再作为隐藏人物。同时，游戏还增加了一个名为"求婚岛"的新地点，最适合玩家进行短时间的"求爱竞赛"。

王冠之争

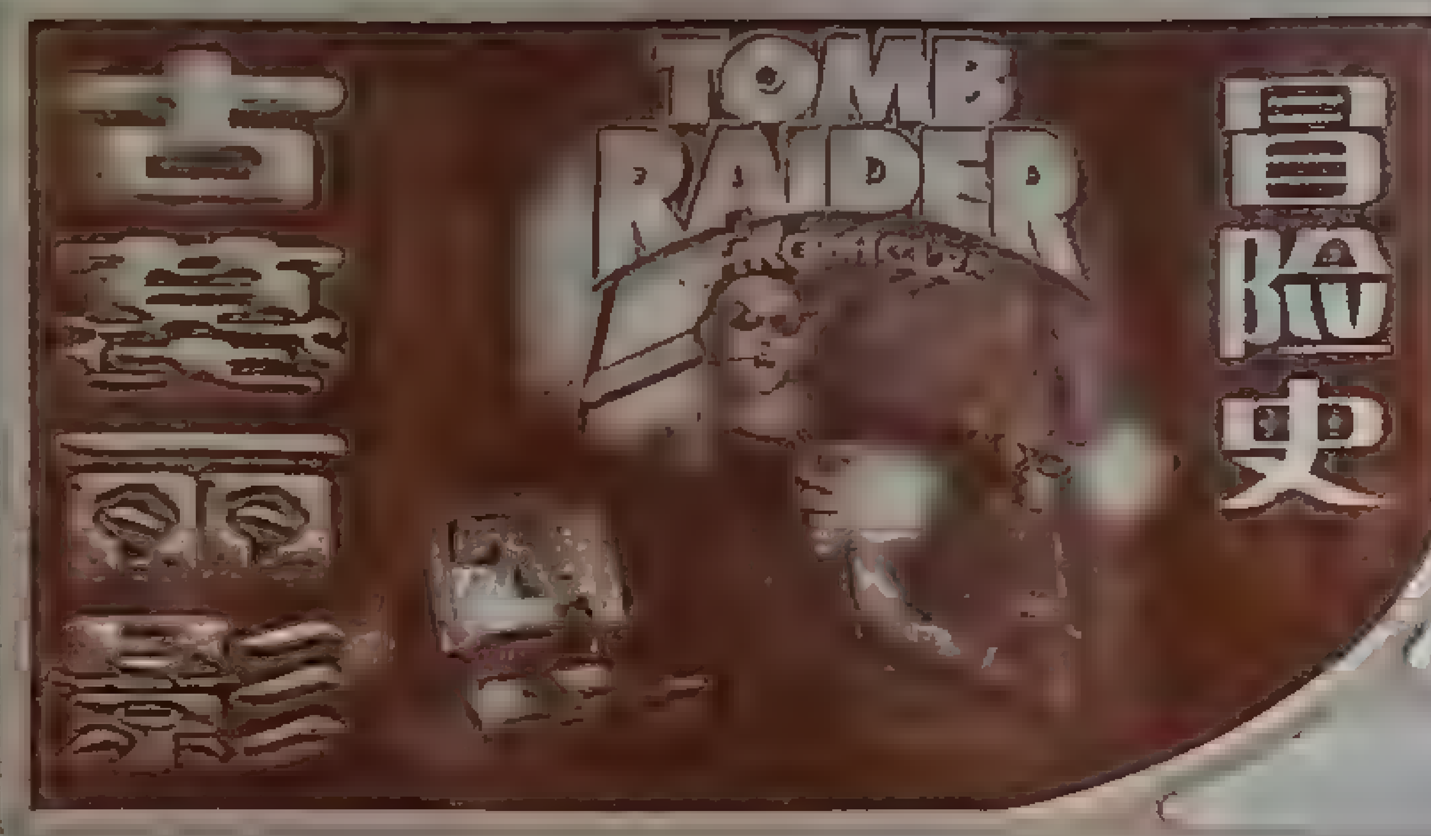


游戏类型 即时策略
出品公司 Infinite loop
上市代理 金智塔
系统要求 P200/64MB
游戏容量 1 CD
参考价格 ¥48

故事发生在幻想世界里的黑暗纪元中世纪，一个叫Sartor的男孩发现自己原来是过去旧王室的王子，闻讯而来的皇室追兵也来到了附近，Sartor只好四处逃亡。就在此时，一名神秘的巫师将他救出，并将他带到隐居在森林中的游击队那里，他开始学习战术，以复兴亡国为己任……

游戏的玩法很像《帝国时代》，探索成为玩家生存的必要手段。同时，在《王冠之争》里，建筑物和兵种的升级机制融合了其他战略游戏的方式，兵种的升级突破了传统方式。游戏的界面、画面等方面也有不错的表现，玩家可以看到各种天候效果，如雪、雨、日、夜等等。

古墓丽影 冒险史



游戏名称：Tomb Raider：Chronicles
游戏类型：动作冒险[AC/AD]
制作公司：Eidos
上市时间：2000年11月
期待程度：★★★★★

文/枫茗轩·今心 编辑/石子

近来关于Eidos公司招牌游戏《古墓丽影》的消息可真不少，好的坏的都有。游戏界的大明星劳拉，时不时曝出些"绯闻"来，让玩家更是对她关心备至。先是游戏的同名电影开拍在即，饰演"劳拉"的女演员在网上亮相，热闹非常；不久又传出Eidos公司"卖女抵债"的谣言（出售《古墓丽影》的开发权以扭转公司的财政危机）着实令玩家震惊不已，好在Eidos公司及时辟谣，才得以稳住了人心。为了进一步缓解压力，坚定玩家对《古墓丽影》系列游戏开发的信心，Eidos公司于近日公布了该系列的最新作《Tomb Raider：Chronicles》（暂译《古墓丽影：冒险史》）的相关资料。

作为一款知名度很高的游戏系列，《古墓丽影》继续推出新作本应是件顺理成章的事情，但事实上，面对该系列正逐渐失去以往的影响力和号召力的严峻现实，如何才能让新游戏摆脱陈旧的游戏模式就成了制作者首要考虑的问题。

《古墓丽影：冒险史》的故事开始于前作《最终启示录》结束后的第二周，在劳拉位于伦敦的豪宅Croft Estate里，正在举行一场追悼会，一场为劳拉举行的追悼会。那一天，劳拉的家中聚集了许多人，玩家也终于有机会认识一下除了那个不厌其烦为劳拉端茶送水、忠诚得多少有点让人心烦的老仆人外，劳拉身边的其他亲友。对于劳拉的突然死亡，这些人和玩家一样感到吃惊，而现在他们除了默默地祈祷外，就只有在心里幻想着劳拉的影子，追忆劳拉的过去了。而这时，劳拉苏醒了过来（也许仅仅是她的灵魂），她会带领着玩家随着每个人的回忆去体会几段以前从不曾被提及过的"陈年往事"。（如何，游戏剧情设置得够新颖吧？！）



在《冒险史》中，玩家将同时领略到4个不同时期的劳拉的风采，旅程将包含古罗马遗迹，位于俄国中部的秘密潜艇基地（难道"库尔斯克"号的意外沉没与她有关？！），劳拉幼年曾到过的一个荒岛，以及某个神秘而不为人知的高科技综合试验所……在完成了所有的任务后，玩家就会得到关于4件陈列在劳拉家中的秘密珍宝的确实来历。整个游戏过程正如一部记载劳拉成长及冒险经历的日记，因此也就不难理解游戏标题的来历了。

不过，与游戏情节的标新立异相比，游戏内核的变动则显得过于保守。《冒险史》依旧没有摆脱公式化的游戏套路，甚至连图象引擎也是照搬《最终启示录》的。因此，期待体验全新图象效果的"古墓"迷们，这次又要大失所望了。当然，新游戏也绝非一成不变，就目前来讲，《冒险史》还是做出了一些改进和更新的。

最明显的改进就是劳拉的动作比以前更多更复杂了，增加了例如走钢丝、轻巧地在杆上转动、与敌人近身搏击等全新的动作要素。

在不断增进技巧的同时，劳拉也在慢慢地改变自己的行事作风，而且还向她的同城英雄——詹姆斯·邦德——讨教了几手高招。在《冒险史》中，劳拉的一举一动已经有点像个职业特工了。例如在许多时候、许多场合，都不能轻易暴露自己，即使是杀人也不能大张旗鼓的干了，一切都是静悄悄地完成。

《冒险史》将同时推出PS、Dreamcast和PC的游戏版本。按照Eidos的制作计划，游戏将很可能为旧有的"古墓"系列划上一个完整的休止符。■





游戏名称：Diablo Ⅱ Expansion Set
游戏类型：角色扮演(RP)
制作公司：North/Blizzard
上市日期：2001年夏天
期待程度：★★★★★

文/汪栿 编辑/石子

Blizzard 属下的那些游戏开发小组可以说是人见人羡，因为他们开发的游戏不仅一上市就有百万的销量，而且体现了 Blizzard 这块游戏界的"金字招牌"所应该具有的素质。尽管《暗黑破坏神 II》一再跳票，但却依然获得了巨大的成功，而在今年的欧洲电脑贸易会上，Blizzard 又向玩家们展示了正在制作中的《暗黑 II》官方资料片。

在《暗黑 II》的最后，Diablo 虽然被玩家扮演的人物所击败，但其兄弟 Baal 却还活存。这个家伙装扮成天使 Tyrael 的模样，从 Marius 那里收回了灵魂之石，并把野蛮人高地(Barbarian Highlands)上的世界之石作为他的最后一个目标。世界之石乃是座落在天堂和地狱之间保护世界的避难所，位于群山之巅，由野蛮人重重把守。不幸的是，Baal 已经接管了 Diablo 的力量并利用它们以达到自己的邪恶目的。资料片开始于 Baal 逼近山峰之巅的时刻，玩家所要做的就是从 Harrogath 的野蛮人要塞起程，踏上打倒 Baal 之路

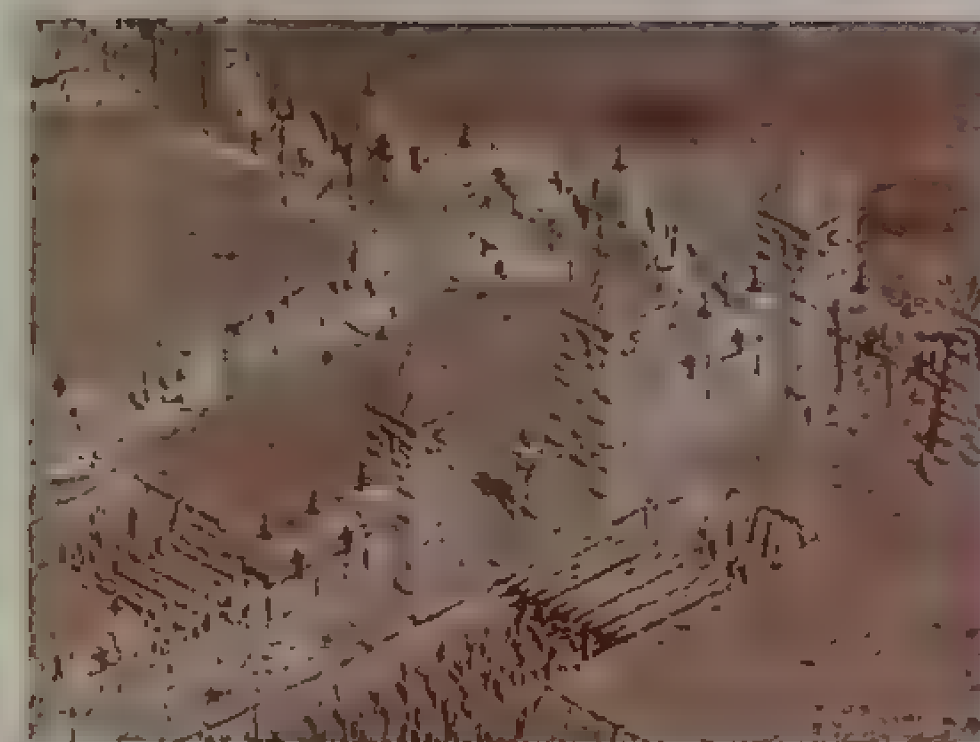


《暗黑破坏神 II资料片》包含了一个完整的章节，即《暗黑 II》第五章。其中包含了6个任务。游戏主设计师 Tyler Thompson 称："第五章中的任务将更具深度，它们都紧贴故事情节，再也不是单纯地让玩家去完成某件事情。其中有一个营救 NPC 的任务，玩家在完成之后便可以雇佣到野蛮人。"

"我们现在正在尽最大努力以求战斗场景的完善。"程序员 Matt Householder 说："我们想让玩家有置身于大规模战争中的某处之感，玩家将会随处可见那些对抗 Baal 力量的野蛮人 NPC。另外，我们对一些战斗细节做了加强，以使整个游戏更趋于真实，例如当玩家和 NPC 被毒药瓶和爆炸瓶投掷到的时候，他们周围的 Baal 的怪物也将受到影响 "游戏所设定的环境，具有非常优秀的艺术表现力。当玩家一离开 Harrogath，地狱开始渐渐的松动，弹射器所掷出的毒药雨充斥着怪异的野蛮人部落的每个角落……

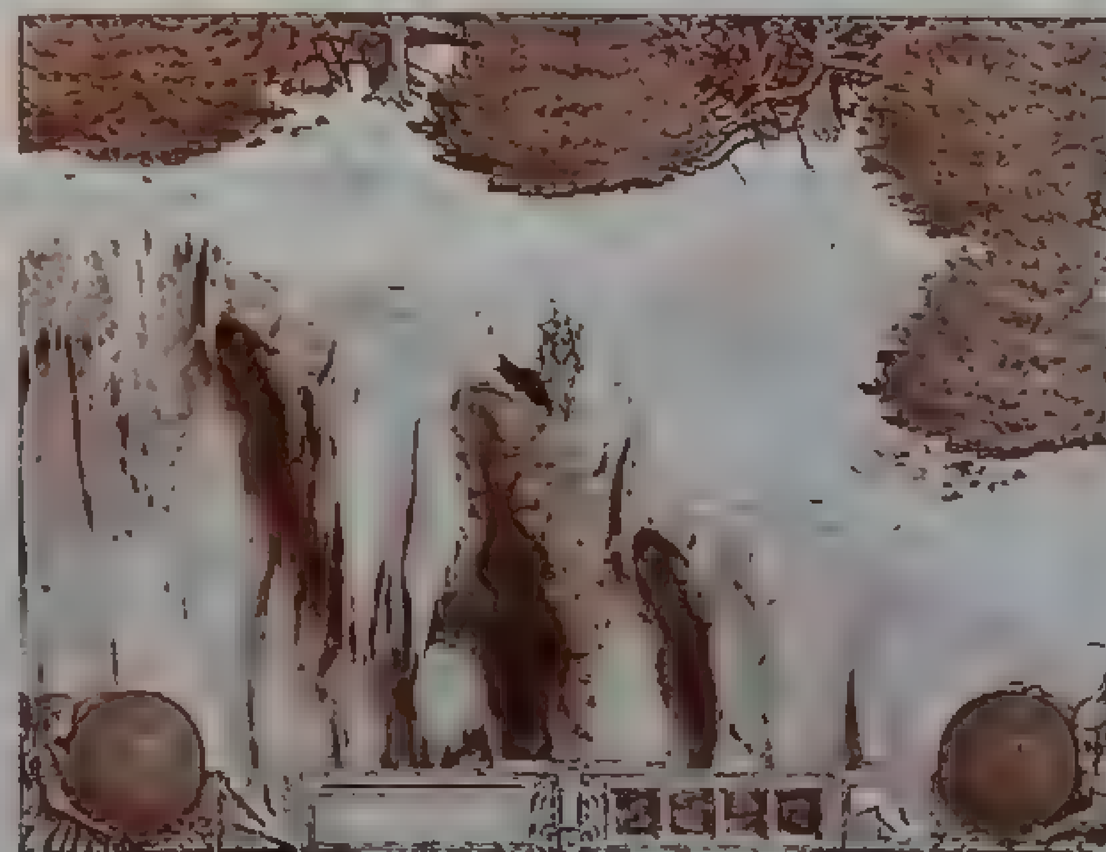
在《暗黑 II》发售期间，Internet 上一直流传着 Blizzard 正在制作两个新的游戏人物的消息。这次，谣言终于变成了现实，资料片中果然出现了两个新角色——刺客（Assassin）和德鲁伊教徒(Druid)。"很遗憾，这两个角色的消息这么快就被泄露了。" Householder 说，"但他们身上还有许多未揭开的秘密等着玩家去发掘。"据悉，两个新角色将各自拥有30种独一无二的技能，这将大大增加游戏的重玩性。不过，玩家若想选用新角色进行游戏，就必须把前4章打通一遍才行，只有杀死 Diablo 后，新的角色才会出现。当然，游戏也支持以前的老角色，已经完成第四章的人可直接进入第五章。

玩家可以在《暗黑 II》第三章中的



Natalya 看到刺客，那时他是作为一个 NPC 存在。就如同名字一样，刺客可以使用各种武器并且可以随时准备进攻，他的3棵技能树分别是：战争艺术（Martial Arts）、影之原则(Shadow Disciplines)和陷阱(Traps)。"战争艺术"包括：铁拳(Iron Fist)、虎拳（Tiger Fist)、龙爪（Dragon Claw)；"影之原则"包括：精神之锤(Psychic Hammer)、意志之拳（ Fist of Will)、心智利刃(Mind Blast)，同时还有用腿攻击的技能。"我们在制作《暗黑 II》时，也曾考虑过为角色加上踢或跳跃的动作，"Thompson 说，"但这并不是所有人都适合，譬如巫师，如果用腿踢或几步一跳的话会很可笑。而对刺客来说，加入腿的攻击动作后感觉则相当好。"

至于"陷阱"的技能，则可以随意在地面上安置诸如：闪电、刀刃哨兵——类似回旋标的东西、火钉哨岗——能不断射出火钉的建筑等等的小陷阱，以攻击从其上经过的敌人。另外，刺客还有一项非常有用的技能——使用魔法吸引 Baal 的力量进入陷阱。相信，世上再没有比看到敌人掉入自己精心布置的陷阱而化为灰烬，更令人心满意足的事了



那些喜欢在《暗黑 II》中扮演男巫的玩家，将会发现德鲁伊教徒的种种优点。"他的身材非常魁梧，" Thompson 说，"大约有7英尺高。我想，用以描述他的最好词语就是'森林之王'。"显然，德鲁伊的形象比那个会召唤骷髅的男巫开朗多了，而且他也同样拥有召唤的能力，其中包括：群狼、乌鸦、长毛熊怪以及一种叫做"瘟疫罂粟"的花——它可以在地上自由移动，攻击和传染附近的敌人。另外，还有一种叫做"巴巴里鸽之魂"的物质，可以给德鲁伊和所召唤的生物提供保护光环。

德鲁伊教徒的其它技能还有：火系的熔岩攻击，制造小火山爆发以及类似男巫的骨制盔甲的旋风盔甲防护。其中最新奇的技能是"变身术"，它可以使德鲁伊轻松转变成3种动物：熊、狼和秃鹰。熊可以增加德鲁伊的力量，狼可以增加敏捷，秃鹰则可以增加未知的某种能力。当德鲁伊的生命力不足时，便会回复原形。随着技能等级的增加，变身的时间限制也会延长，但就算玩家的生命值和技能等级再高，也不会长久维持一种形态。虽然现在还不知道变身后的具体模样，但制作组声称，鲁伊变身之后会非常疯狂，他将和他所召唤的动物们一起行动，犹如它们的头领。

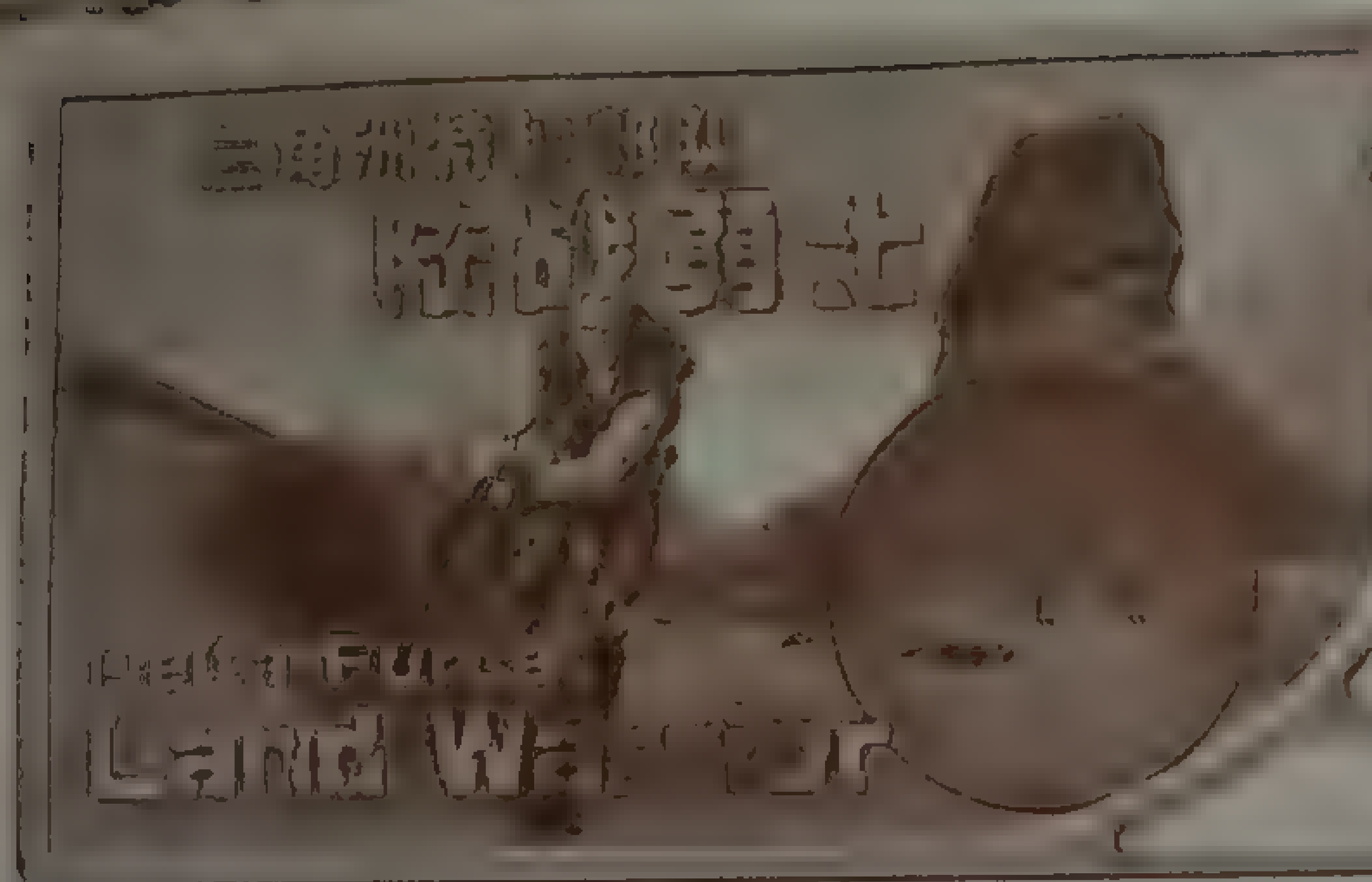
除了新增的角色外，制作组还花费了大量精力对原有的5个角色进行了强化。例如男巫拥有了专属的防具——萎缩头颅的护身符。"我们对那些新的要素提了许多建议，" Thompson 说，"Horadric Cube(就是那个可以压宝物的盒子)仍将在游戏中起重要的作用，玩家可以按照一定的配方打造新的道具。当然，我们将保证新道具在游戏中的平衡性，同时也将符合游戏风格。"

另外，资料片中还新增了一些全新的敌人。例如：Minions(走狗)将会带来波浪般的进攻，他们被 Overseer(监督者)的鞭子驱使着，一旦发现玩家就群拥而上；



Reanimatedhorde(复活游民）如同它们的名字一样，是一群起死回生的骷髅兵；Frozen Horror(冰冻恶魔）则是隐藏在山脉中冰冷墓穴里的魔王，具有非常可怕的威力。这些新生代的敌人，都具有自己的特点，例如监督者(Overseer)浑身充满着死亡的气息，当它们被杀死后，皮肤将消失，血腥的内脏流满一地，骨架也倒塌成一堆。这些都给人带来非常真实的视觉感受。

其它的重点还包括大量的隐藏地点。那些上战网的玩家将很容易发现原始游戏和资料片的不同标记。"我想它将能和星际争霸一样很好的运作。" Thompson 说，"玩家将很容易发现那些是使用资料片建立的游戏。"■



游戏名称:Delta Force:Land Warrior
游戏类型:动作[AC]
制作公司:Novalogic
上市日期:2000 年第 4 季度
期待程度:★★★★☆

文/枫茗轩·今心　编辑/石子

在笔者心目中，由 NovaLogic 公司制作的动作游戏《三角洲特种部队》绝对堪称同类中的"黑马"，居然在不露声色中赢得了无数玩家的青睐，进而为之熬更守夜，乐此不疲。

可惜好景不长，固执的 Novalogic 居然无视 3D 图形加速技术的日新月异，而



死抱着不支持任何加速卡的老掉牙的 Voxel 引擎不肯放手，结果诞生了一个既不带 3D 加速卡玩，又不能适应任何低档次电脑的"大娇气包"——《三角洲 II》，虽然也激起了一阵热潮，但却难以久长，无数玩家面对这款跑起来象蜗牛爬、马赛克满天飞、读个记录要等半天的游戏，欲哭无泪，最终选择了放弃。难道期待了半天，就得如此的回报吗？！Novalogic 自然是不愿意背上"顽固不化"的骂名。何况玩家的容忍也是有限度的，如果新游戏再不改变那些糟糕的画面表现的话，相信多出色的游戏创意也会变得一文不值，烟消云散。

于是，在全面吸取了二代的教训之后，Novalogic 终于接受玩家的意见，彻底抛弃老的图象引擎而选用了支持硬件加速的新 3D 引擎，使新一代《三角洲特种部队：陆战勇士》再次走进玩家的视野。令人欣慰的是：它终于肯带着 3D 加速卡一起玩了！

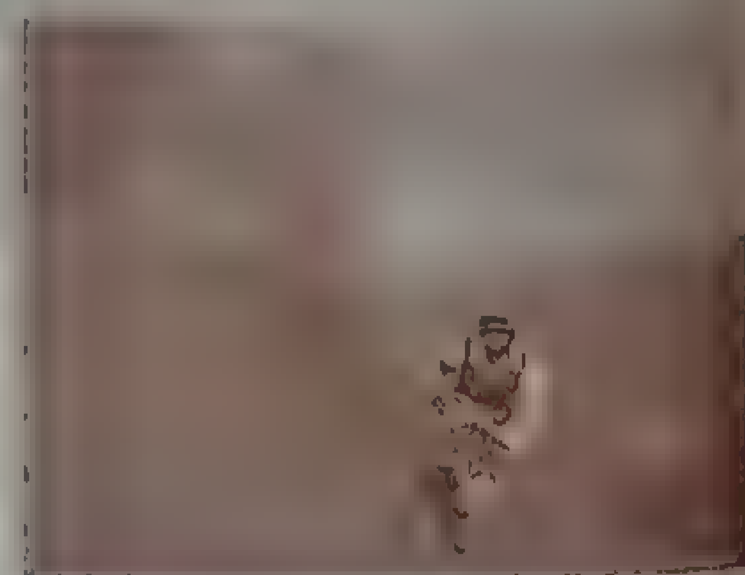
作为游戏的核心内容，在《陆战勇士》中，玩家将依然扮演一名特种部队士兵，在世界各处对付形形色色的恐怖分子。不过按照制作者的设计思路，游戏中的特种兵决不是荧幕上"兰博"一类的英雄人物。在这里，敢单手端着重机枪狂扫的家伙，也一定是"死"得最快的人

作为一款拟真度极高的第一人称射击游戏，《陆战勇士》是完全基于美国现役特种兵部队的地面训练模组开发制作的。玩家在其中扮演的将是一位真正的特种兵战士，没有金刚不坏之身，却有机



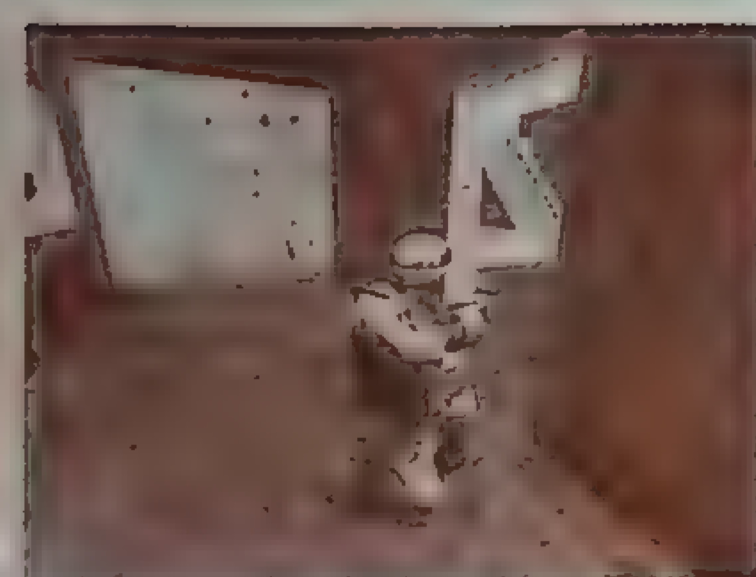
智过人的胆识。

也许是受了同类游戏《佣兵战场》(Soldier of Fortune)的影响，在新游戏中玩家所扮演的特种兵战士将不再是无名无姓的平常人。Novalogic 在查阅了大量美国三角洲特种部队成员资料之后，从其中挑选出了 5 位身怀绝技的佼佼者，



作为游戏人物的设计原型。游戏中，玩家可以自由选择 5 位战士中的一员完成任务。不过，需要记住的是"人无完人"——这 5 位战士都各有其优缺点，每人擅长的技能不尽相同。他们有的善于近身作战，惯用匕首和 MP5 冲锋枪等近战武器；有的适合远程狙击，在使用远程武器（如 PSG－1 狙击步枪）时具有极高的命中率；还有爆破专家，腰里经常别着手榴弹一类的装备；以及深谙水性的战士，也是唯一一位可以在水中后退、侧泳和进行爆破作业的角色；对于后坐力强的连发武器，也有擅长使用重型武器的专家来







应付。因此，根据个人的能力强弱，玩家需要在选角时酌情处理。同时，这种设定也使游戏的多人合作模式更有吸引力——不同特点的几个人密切配合的话，敌人焉有逃生之理。

《陆战勇士》的进行方式继承了前作的特点，玩家需要有绝对的耐心和敏锐的洞察力，在确保自身安全的前提下，给敌人以致命的打击，当然，果断的采取行动也是必要的。另外，游戏的大部分内容，诸如：操作界面、快捷键设置、单人及多人游戏模式等等，也都基本保持了前两作的风格，变化不大。对此，Novalogic 声称："我们认为《三角洲特种部队》的游戏构架已经非常完善了，再没有'画蛇添足'的必要。真正需要我们去做的是，如何让游戏的图象表现更加出色，在保证游戏环境足够真实的前提下又不妨碍其在显示上的流畅度。"看来，广大玩家对于二代图象表现的不满情绪，已经使 Novalogic 意识到了问题的严重性和修正错误的必要性。

与前两代游戏相比，《陆战勇士》最显著的变化就是：更换了全新的图象引擎及支持 3D 加速卡之后，游戏的流畅度有了很大的提高，画面贴图也更加细腻，一些细节部分的刻画更加深入，如：枪械的材质及人物的面孔，再也不象前两代那样一片模糊了。在《陆战勇士》中，借助图形加速卡的巨大威力，玩家可以清楚地看到浮云流动的天空、脚印斑驳的雪地、丘陵密布的荒漠以及砖石或木制纹



路清晰的房屋……同时，游戏前两代强调的远距离作战环境，也在新游戏中得到了更好的发挥。以前的游戏中，玩家在进行远距离侦察时，只能看到一个个模糊的小黑点在动，而现在，玩家可以清楚地辨认出远处飞奔的敌人轮廓，瞄准镜里的敌人外貌也做了更细致的刻画。游戏中的所有物体均由成千上万的多边形加以绘制，各种即时光影效果也统统派上了用场，昔日经常出现贴图错误的游戏环境也做了进一步的改善，虽不敢说空前绝后，但也绝对能够适应玩家们挑剔的欣赏眼光了。

最后，我们再来看看游戏制作者为每一位玩家提供的精良装备吧。为了更加真实地反映三角洲特种部队的作战能力，游戏特地增设了大量最新式的武器装备，其中不乏威名远扬的著名枪械，如前苏联制造的 AK－47、比利时产的 FN "米尼米" 小口径轻机枪、H& k 公司的 PSG－1 狙击步枪及由 G36 改装而成的 5.56 口径突击步枪，另外还有 Calico 冲锋枪、Jackhammer 霰弹枪、AT－4 火箭筒以及 MM－1 半自动榴弹炮以及作为特种部队制式装备的德制 MP5 系列全自动冲锋枪等等，那些对枪械感兴趣的玩家一定能在游戏中好好地"过把瘾"。

从目前公布的游戏画面来看，《陆战勇士》较之前作的确发生了脱胎换骨的变化。特别是以往困扰该游戏的画面质量问题如今得到了彻底的解决，难怪国内外众多的游戏媒体都一致看好该游戏的上市前景，感兴趣的玩家一定不能错过哦！■









游戏名称：Escape From Monkey Island
游戏类型：冒险(AD)
制作公司：LucasArts
上市日期：2000年第4季度
期待程度：★★★★☆

文/流星雨·徐罡　编辑/石子

"当夜深人静的时候，我仍然能够听到猴子们的噼闹声……"

我们的小英雄盖布拉什（一个不成器的卑微的海盗）和他的伙伴们（一群猴子）以及死对头（大魔头卢查克，他怎么还活着？）又回来啦！大家难道不觉得兴奋吗？！记得两年前，笔者几乎是捂着肚子（笑得岔了气）打穿《猴岛Ⅲ》的。这次，又会有什么爆笑经历在等着我们（呃不，是盖布拉什）呢？

游戏主设计师Stemmle，在新闻发布会上面对狂热的"猴岛"迷时，表现得格外谨慎："这次《猴岛大逃亡》的故事，叙述了盖布拉什·斯里普伍德将加勒比海变成海盗乐园的全过程。"这简短的概括引起了人们强烈的不满，唏嘘声中不乏猴子们的尖叫。"我的意思是，"Stemmle马上意识到了危险，"盖布拉什不畏厚颜无耻的强权压迫，拯救了Melee岛上的政权，并且第4次粉碎了卢查克的阴谋。"

与以往不同的是，《猴岛大逃亡》的故事是紧接着前代展开的。在《猴岛Ⅲ》中，盖布拉什成功解救了他的心上人依莲。而在四代的开头，有情人终成眷属，小俩口甜甜蜜蜜地回到了Melee岛。但是，由于伊莲离岛太久了，人们早已为她举行了"葬礼"，此时岛上的统治权被另一个男孩——原是纨绔子弟的查尔斯L.——接管。而当盖布拉什被派去金钱岛与伊莲的律师进行交涉时，却突然发现整件事背后隐藏着巨大的阴谋。一个邪恶的地产商Ozzie Mandrill（狒狒？）已经购买了加勒比海所有土地，并且打算将所有的小岛都改造成旅游胜地，满布粗糙工艺品专卖店、油腻的小饭馆以及霓虹闪烁的酒吧街。海盗们，则只能在大海里飘荡（这听上去不是挺好吗）。





更糟糕的事情还在后头，由于Ozzie的野心实在太大了，他甚至想控制加勒比海的海盗。为了节省与海盗们周旋的时间，他开始寻找一个名叫"最终凌辱(Ultimate Insult)"的巫毒至宝，以此来侮辱海盗们，令他们失去战斗的勇气。与此同时，查尔斯也别有用心地想杀掉依莲。于是，盖布拉什除了调查地产商的秘密之外，还要带着依莲没命地逃跑，并借助律师的帮助，使整件事情得到合理的解决

游戏中最为有趣的决斗方式——互相辱骂攻击——将再次登场！盖布拉什由于在前作中学会了不少应对的方式，这一次将变得很老练。比如：侮辱方说："我要把你的手臂缠满绷带！"盖布拉什回敬："为什么？难道你在学习怎么做一名护士？"侮辱方："我今天已经单枪匹马干掉12个家伙了。"盖布拉什："你怎么会知道？你根本没有那么多手指！"尽管如此，盖布拉什在面对Ozzie时似乎总无法获胜，因为Ozzie了解许多盖布拉什从没听说过的澳大利亚方式的辱骂（传说他是澳大利亚土著出身），最后，盖布拉什只能靠从猴子那里学到的一些奇特的辱骂技巧来对付他。



"猴岛"系列最受人关注的，就是其中高难度的谜题。这一次，游戏只提供一种难度级别，制作组相信只有通过了较难的级别才能够真正算得上"猴岛"的忠实追随者，而实际上也只有这样才能够完全体会"猴岛"的乐趣。至于游戏的难度水准到底如何，制作组声称它将和《神通鬼大》(Grim Fandango)及《猴岛Ⅲ》相仿，比那个特别富有挑战性的《猴岛Ⅱ》要容易一些（谁还记得将香蕉粘在节拍器上将猴子催眠后变成一把僵硬但很实用的猴子扳凳？或者将各种颜色的饮料调配成一种绿色的液体，喝下之后将产生粘稠的口水，从而赢得吐口水比赛的胜利？）。





游戏支持键盘、手柄以及摇杆。盖布拉什在行动时头部会像《神通鬼大》中那样，盯住某些有价值的物品或地方，同时会有相关的提示信息以告知玩家目前所见的是什么。

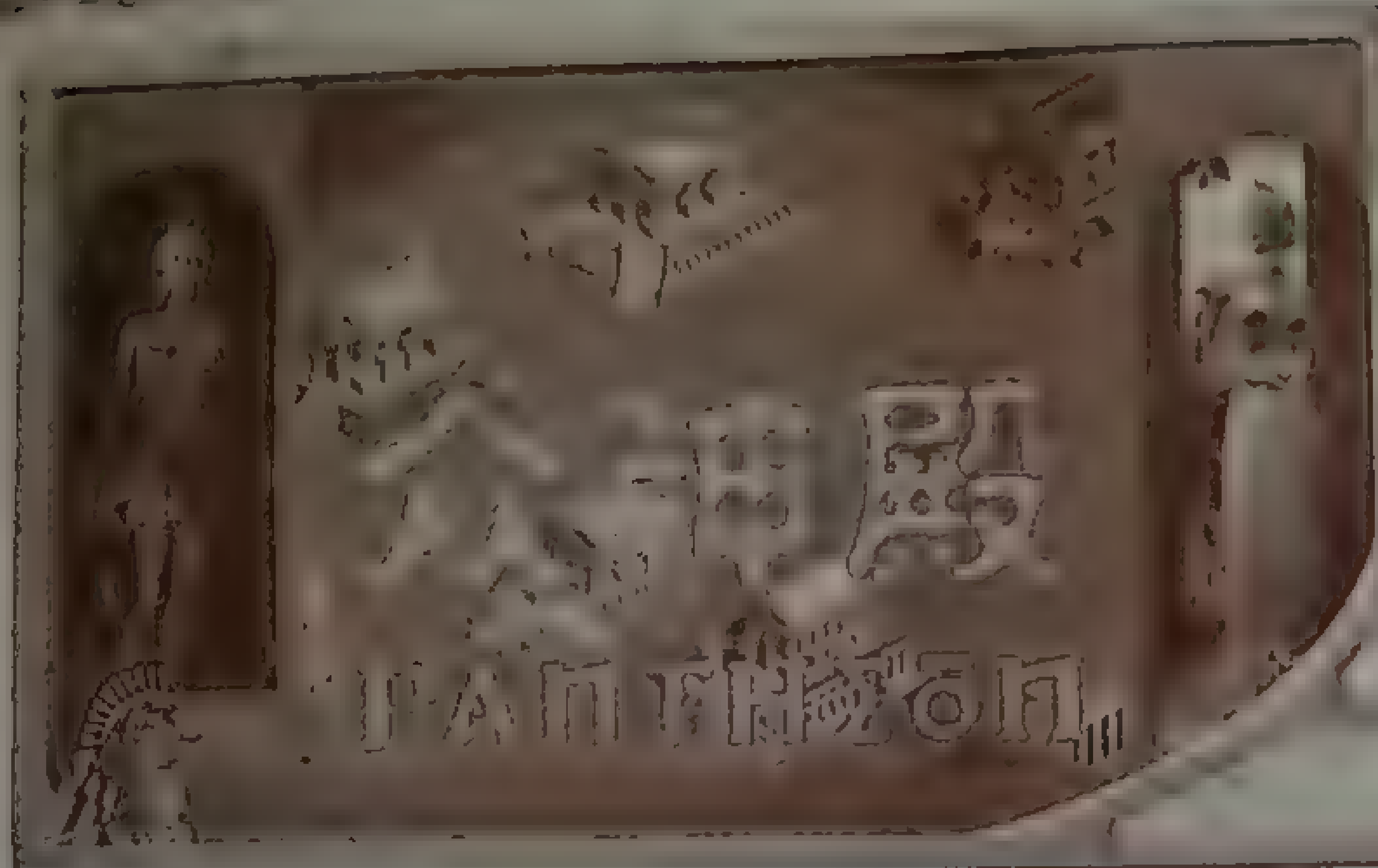
物品的管理则有很大的不同，在这个滑稽而又奇怪的世界中，盖布拉什不再如以前那样将梯子或者炮弹往裤兜里塞，取而代之的是一个可旋转的物品栏，玩家可以在最前方组合物品而不会遮盖住游戏画面，同时这一次的物品组合类谜题将比以往大大减少。比较有趣的组合谜题是复制海盗身上的气味（可惜游戏并不支持WinSmell技术，而微软也没有开发出DirectSmell，否则你就能通过自己的鼻子来完成任务了），玩家必须将各种物品组合起来调制特定的气味。

比较新颖的改进是，《猴岛大逃亡》采用了3D模组勾画游戏！这对于喜爱猴岛系列2D动画风格的玩家来说，不知是好消息还是坏消息。制作组采用的是改良后的《神通鬼大》的引擎，他们解释道："《神通鬼大》中的主角Manny用了300－400个多边形，而盖布拉什将采用1500个多边形，3D技术同时能够允许在屏幕中安置更多的角色，提供更多的光影特效，动态的水流和喷泉也将看上去更为自然。"

游戏对于系统的要求还没有最后定下来，不过制作组的目标是200MHz奔腾微处理器，32MB内存，以及任何一款3D加速卡，包括最早的Voodoo卡。这就使得这个"了不起"的游戏能够最大程度的被不同条件的玩家所接受。

冒险游戏已经过时了吗？也许是，但是相信"猴岛"传奇的再现，将有望重新复苏已经逐渐萎缩的冒险游戏市场。至于什么时候才能和猴子们一起闹翻天？大概在冬季吧。■





游戏名称:Pantheon

游戏类型:即时策略[ST]

制作公司:Frog City

上市日期:2001 年第一季度

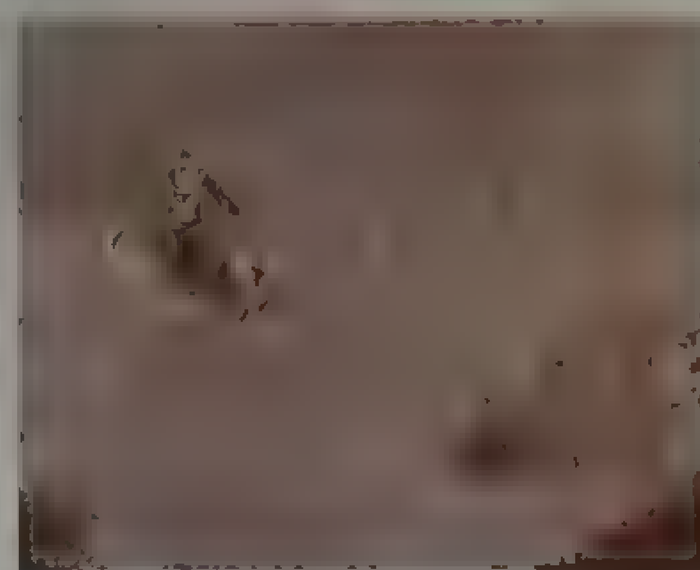
期待程度:★★★★

文/流星雨·徐罡　编辑/石子

世界上再没有比这更更疯狂的事了:鞭打毫无抵抗力的农民,让他们竭尽所能按你指示行事;疯狂地采集资源,建造一个伟大的"奇迹"以满足你的虚荣心;让所有的军队、英雄或者杂牌军为你卖命,找别人的麻烦来娱乐自己……

如果古希腊人的记载没错的话,上面的这些举动就是奥林匹斯众神的生活写照了。他们就是这样无休止地、贪婪地、玩童般地拿无辜人类取乐,以冲淡他们单调乏味的生活的。有时候,他们会随心所欲地将所有的渔船淹没而没有任何理由;有时候,他们会命令同胞手足的兄弟自相残杀,也是为了满足内心的浮躁和空虚。在这个游戏中,人们终于明白——看似慈祥的众神事实上跟人类没什么两样。

《众神殿》描述的是古希腊的神话传说以及特洛加战役的情景。奥林匹斯神们为了各自的利益,利用人类的盲目崇



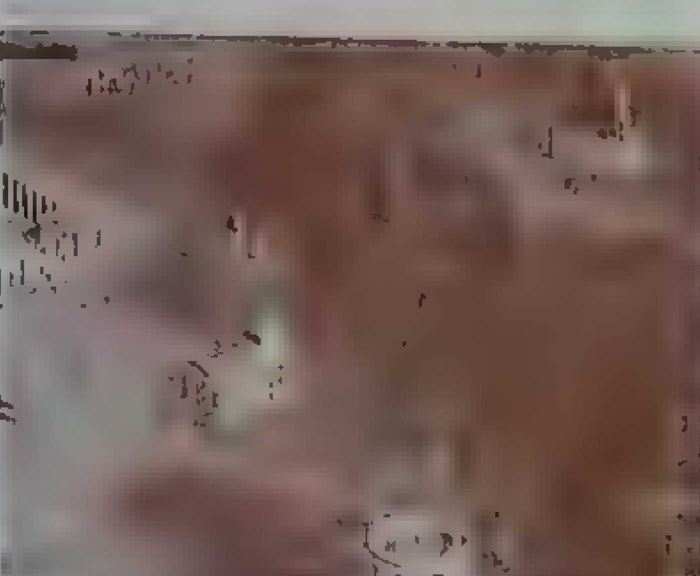
拜,让他们为自己卖命,使自己能登上至高无上的宝座。众神对"安布洛萨"(一种神的食物)贪得无厌,因为有了它才能获得施放魔法、召唤野兽、为远道而来膜拜的信徒祝福的能力。但是,"安布洛萨"的唯一来源是人类的供品。地上人口的数量有限,所以每个神都会极力保护各自的崇拜者,鼓励他们发展,让他们感到愉快,这样才能生产出更多的"安布洛萨"来满足神的需求。

说了大半天,这到底是一款什么类型的游戏呢?其实,笔者很难用一个固定的词语来概括它,只能这样说,它是集《帝国时代》的即时性、《凯撒III》的经营策略以及《魔法门英雄无敌》的角色扮演特性,三者合一的游戏。制作组称:"玩家将在《众神殿》中扮演神的角色,同时体验到《帝国时代》那样的即时战斗场面,《凯撒III》般的城市规划及人口增长,以及加入了角色扮演成分的技能升级档。"

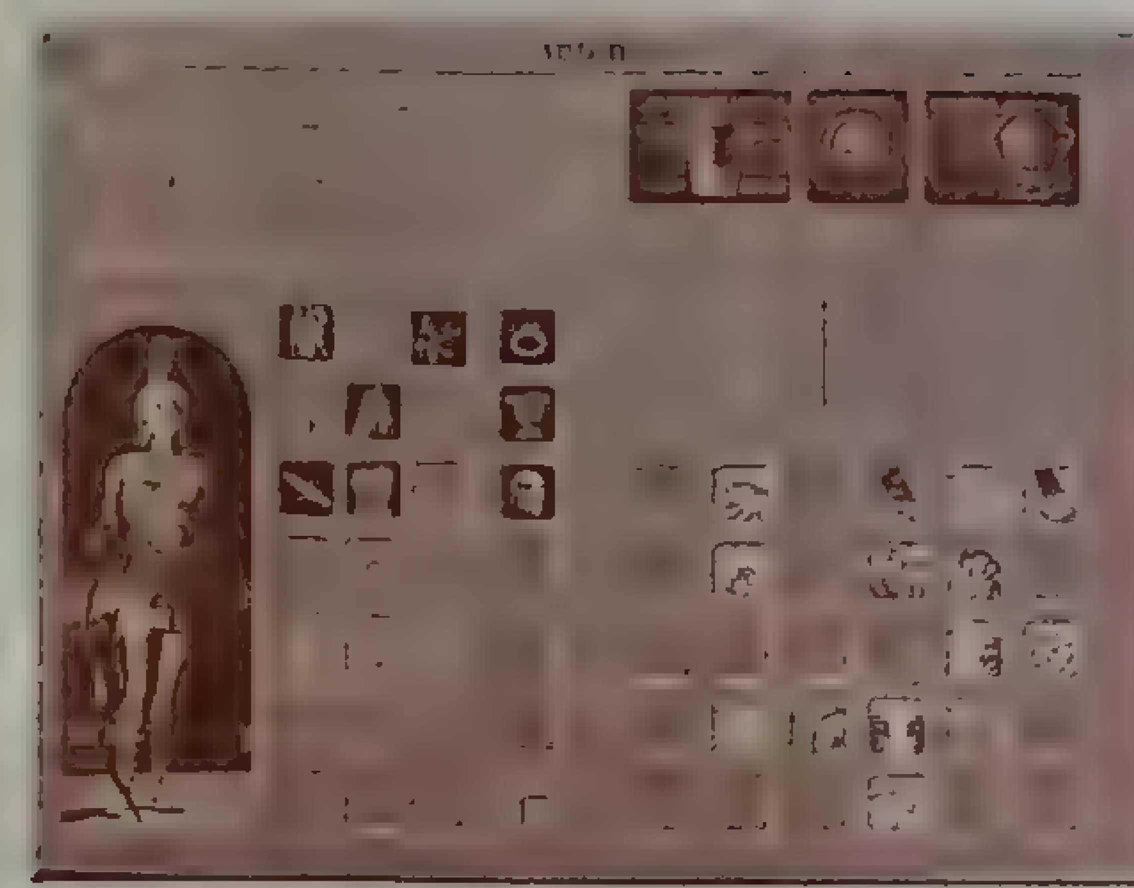
作为神,彰显神性是很重要的。奥林匹斯神拥有各自的特点、能力和势力范围。例如,阿尔特弥斯(月神和狩猎女神)的子民都靠打猎为生;而雅典娜(智慧和战争女神)的崇拜者则都具有很高的智商。众神不能直接控制他们的子民,他们的意志由僧侣和英雄代为传达,感化或领导崇拜者为他们完成各种任务。

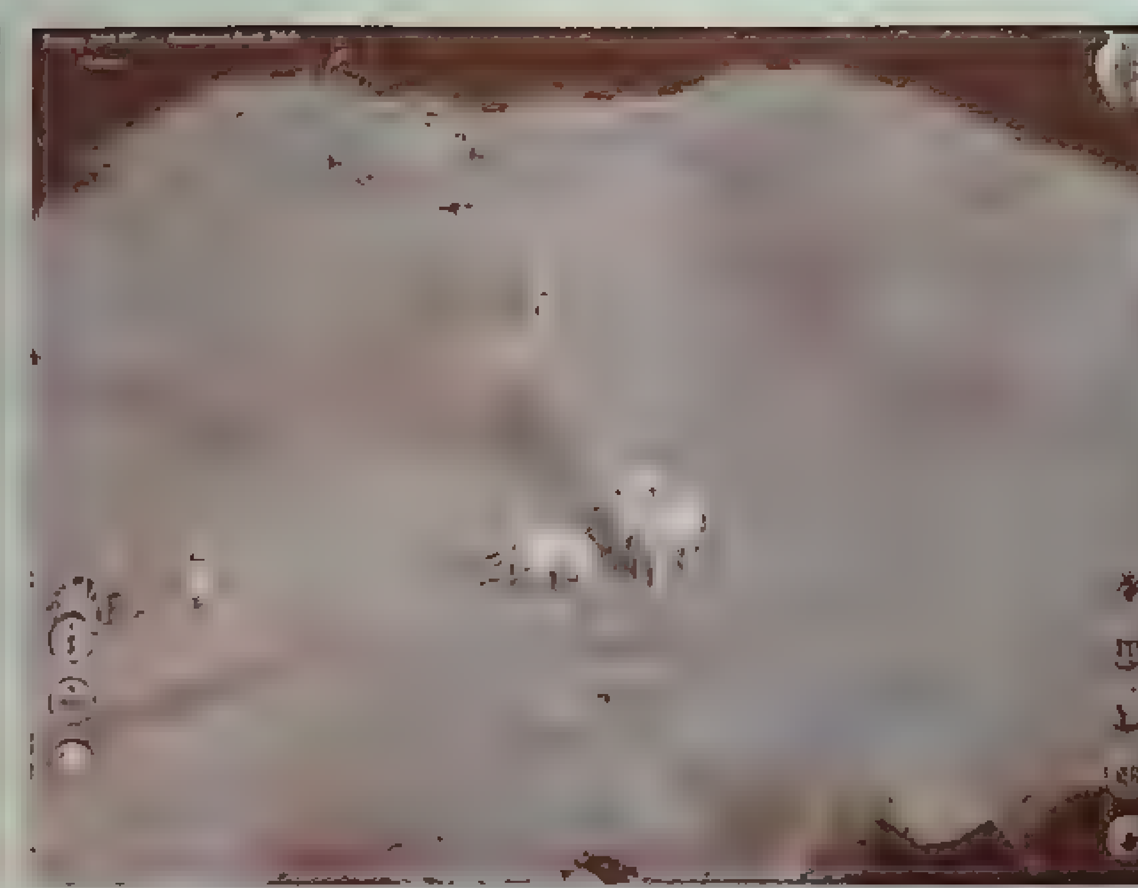
僧侣是神和崇拜者之间的桥梁,居住于寺庙中。在《众神殿》中,僧侣也充当着设计师和军师的角色。游戏每一关的



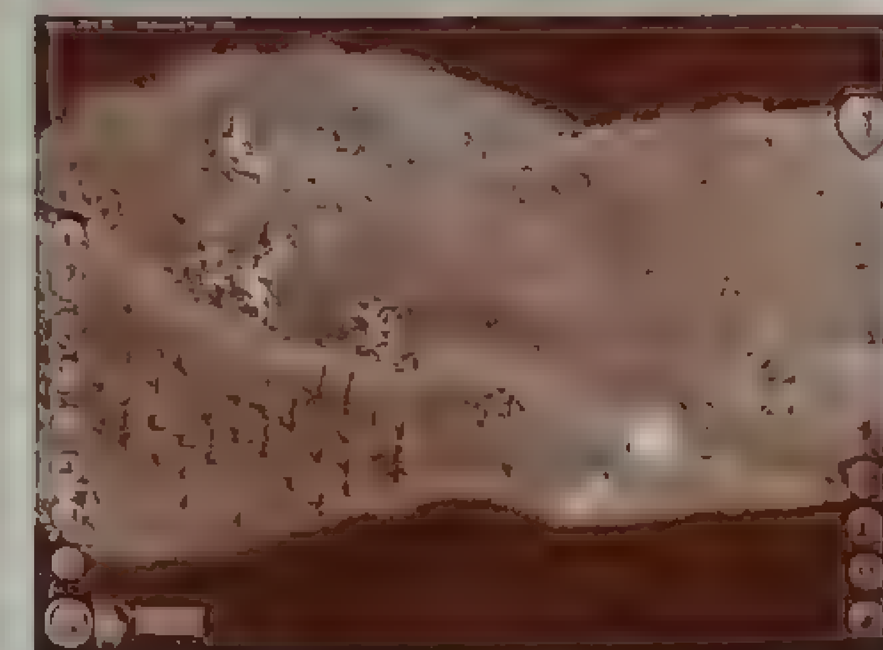








开头,玩家都必须派遣僧侣出去探路,了解资源状况并选择适合发展的区域。当僧侣决定了安居地之后(例如一片浆果林或者动物经常出没的地带),就可以支起帐篷吸引崇拜者来聚集,从而在此繁衍生息,并为玩家送来越来越多的"安布洛萨"。玩家的崇拜者越多,得到的经验也就越高,可以制造的寺庙及僧侣也就越多,这就是游戏制胜的关键。

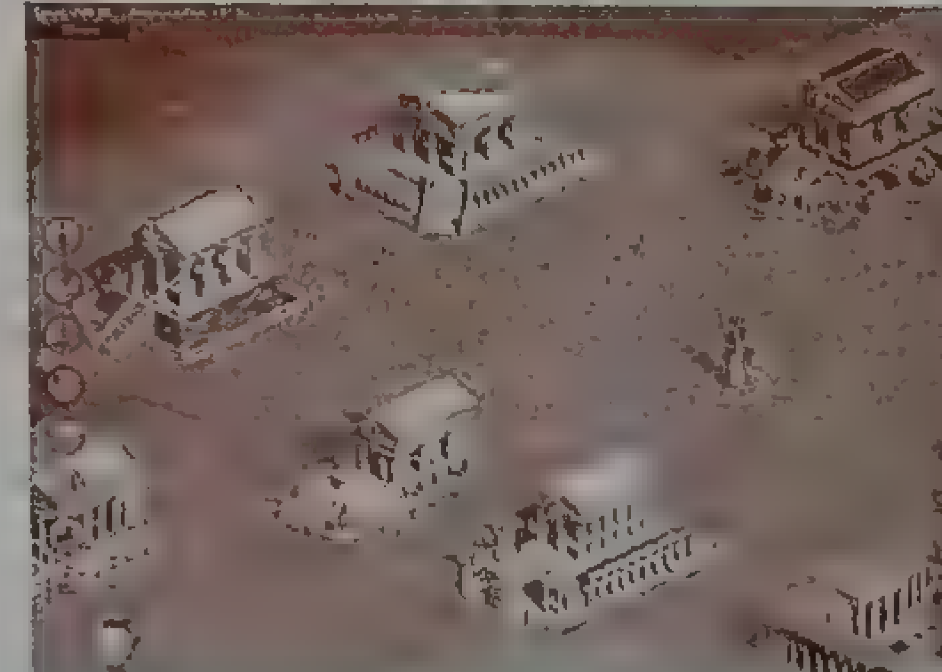


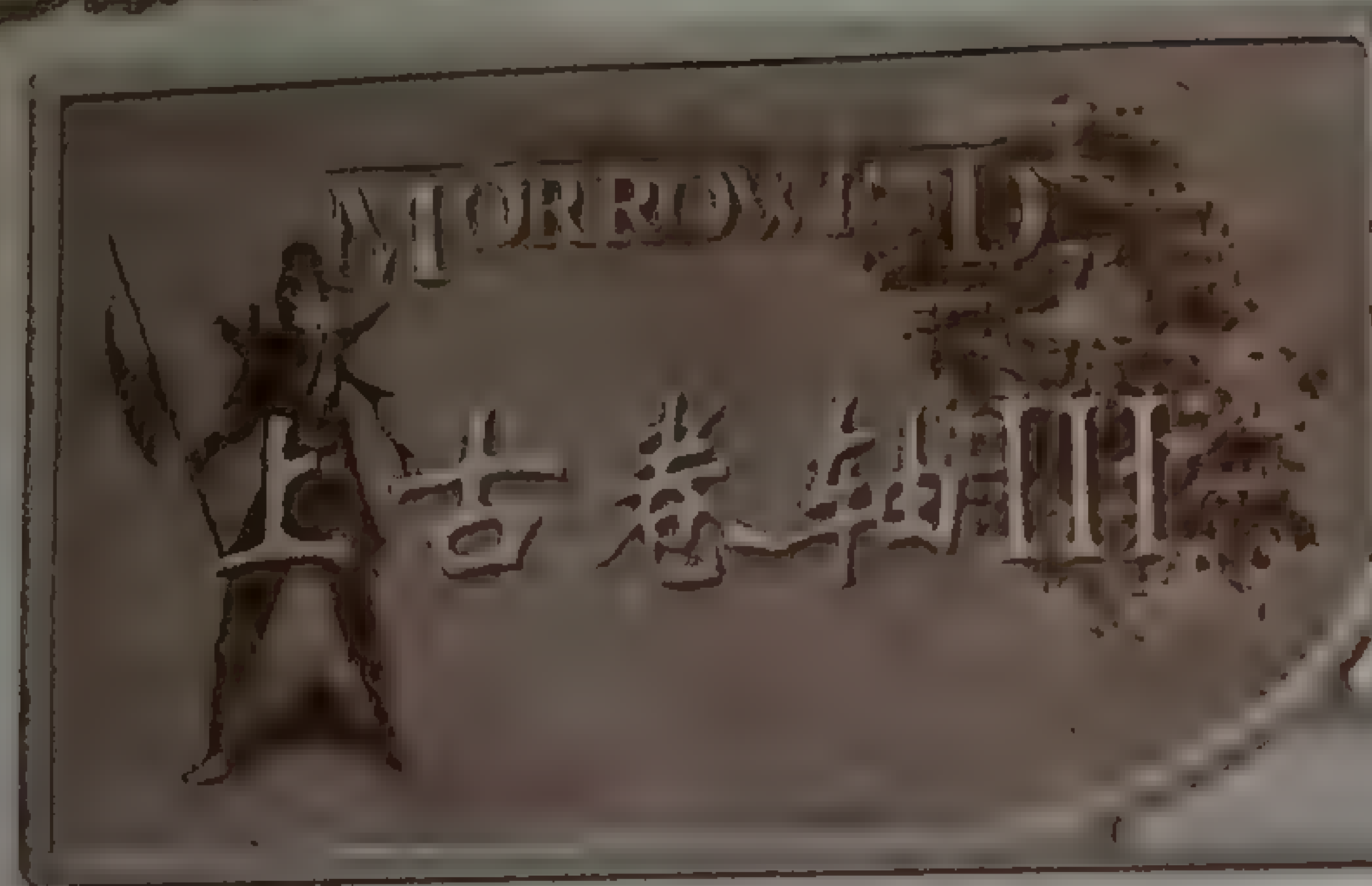
英雄虽然不能像僧侣那样对建造产生益处,但他却是游戏中唯一能研究新技术的人物,因此对于技术升级来说是相当重要的。每个战役都有许多不同的技术可以学习,但学习的地方都有人把守,玩家必须通过战斗来取得所需。例如,玩家必须打败流氓或者半人马才能从圣人那里学到木工技术,而当英雄学成归来后,玩家的子民将会把这些新技术传播开去。当然,有时候将所有的新技术传授给崇拜者并不是一件好事情。例如,金属加工原是"希费斯德斯"神的特长,如果玩家将这项技术传播下去,崇拜者们很可能会加入"希费斯德斯"神的崇拜队伍中去。但只要玩家有足够的号召力,不时地为他们祝福,他们就会忠于玩家而不会有任何别的念头了。

玩家可以在茫茫人海中轻易地辨认出自己的子民,也可以随时找到为自己效力的英雄,以便能直接影响崇拜者们。玩家可以使用神力(魔法和召唤本领),以促进资源生产和城堡防御,并通过施放魔法来帮助受困的英雄。战斗是《众神殿》中必不可少的部分,玩家的竞争对手会千方百计地争夺崇拜者群。他们会在玩家的子民中间散布瘟疫、减缓发展速度,路途中的各种怪物和危险的野生动物也会挡住玩家的去路。估计游戏中有超过 40 种的怪物和野兽,让玩家深刻体会大千世界的神奇和惊险。当玩家的经验点提高后,就可以学到更多的魔法。有一点要注意的是,当神下山收集"安布洛萨"的那一刻开始,便已经在消耗这种食物了。"安布洛萨"被装在罐子里,带在神的身上,一旦罐子空了,就必须回到奥林帕斯山去补充。

每个神有自己的本领,所以如果玩家能够结合各家之长就能在最短的时间内建造起强大的帝国来。例如,可以将宙斯、赫拉(宙斯之妻)、雅典娜和阿波罗组合在一起。赫拉作为婚育女神在游戏早期有着相当惊人的发展速度,她能在最短的时间提升人口和技术等级;宙斯身为众神之父,无论在经济上还是政治上,都拥有比其他神更大的优势,因此在发展后期他的速度是最快的。如果集合这一家子,那玩家就是天下无敌了。

对于那些喜爱希腊神话和向往神奇世界的玩家来说,《众神殿》绝对是一个可以大展身手的游戏。不过,绝对虔诚的人,还是要量力而行,因为无论从何种角度看,它都是一种对神类的嘲弄,但笔者仍然要说:全世界的有神论者和无神论者,让我们一起期待它的到来吧。■





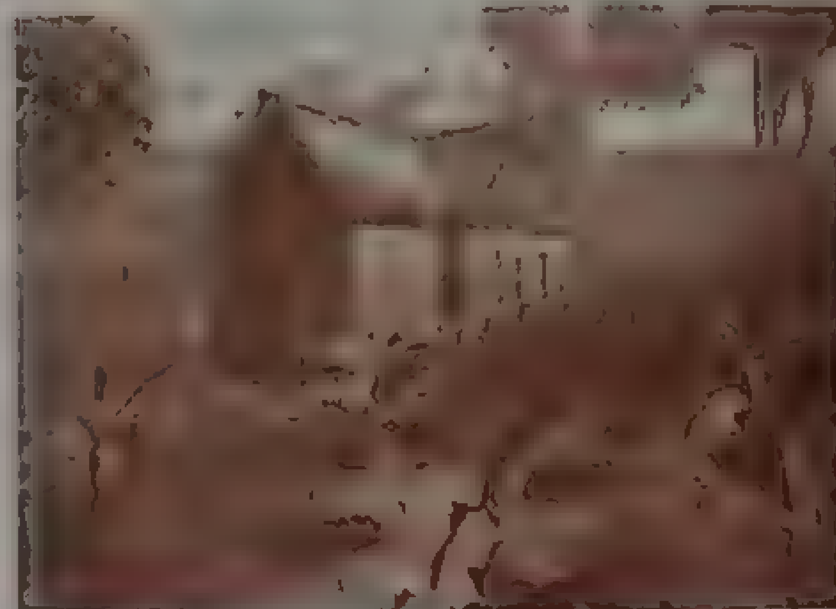
游戏名称:The Elder Scrolls Ⅲ: Morrowind
游戏类型:角色扮演[RP]
制作公司:Bethesda
上市日期:2000 年第 4 季度
期待程度:★★★★☆

文/小顺　编辑/石子



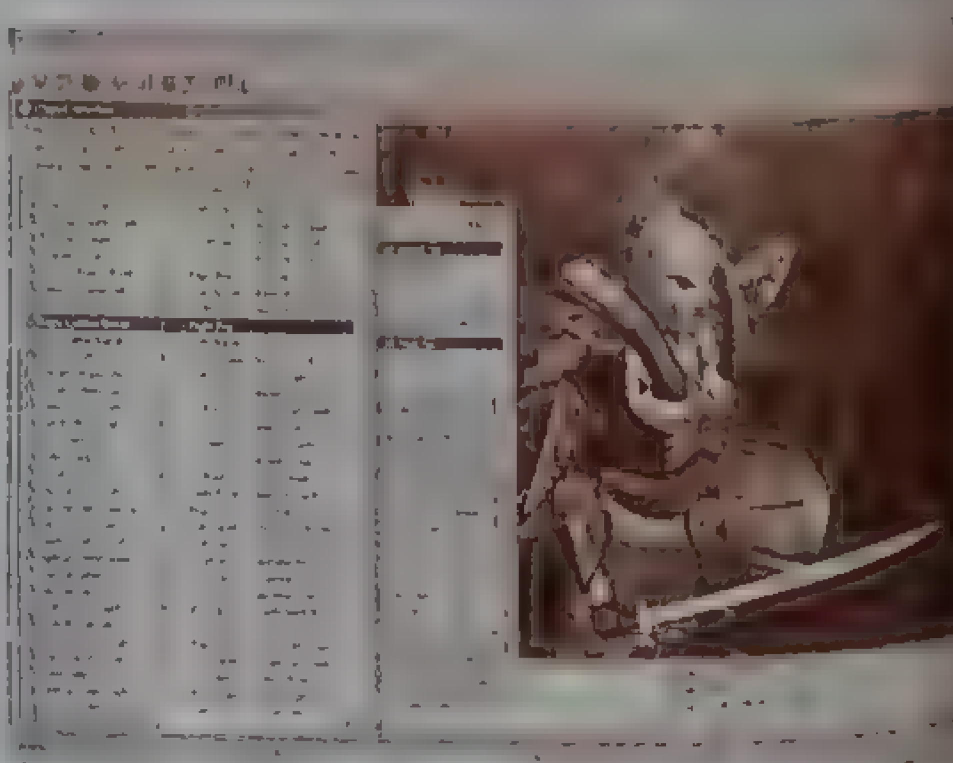
"上古卷轴"系列角色扮演游戏是由1994 年发行的《竞技场》(The Elder Scrolls: Arena)开始的，并且凭借细腻的情节和游戏深度赢得了无数玩家的赞赏。1996 年问世的《上古卷轴Ⅱ:匕首雨》(The Elder Scrolls Ⅱ:Daggerfall)，尽管被玩家抱怨有太多 BUG，但依然靠着非线性的故事情节和巨大的内容空间获得了好评。这之后，另外两款游戏《战斗神塔》(Battlespire)和《红衣卫士》(Redguard)，也接连作为"上古卷轴"系列的篇外篇上市，但真正的续作却一直没有动静。从《匕首雨》发行到现在已经整整 4 年了，此次，Bethesda 公司终于决定正式开发该系列的第三代《上古卷轴Ⅲ:晨风》。

而对众多以连线为主的角色扮演游戏大作所获得的辉煌成绩(《博得之门》、《暗黑 2》)，《晨风》似乎并不为意，反而逆流而上，选择了只有单人游戏模式的非线性故事结构作为发展方向，打算以变换莫测的游戏情节赢得玩家的喜爱和认可。



这是一个庞大而错综复杂的世界，居住着数千个非战斗角色和妖怪。它由一片名为 Vvardenfell 的岛屿组成，主要标志是岛中央的 Dagoth－Ur 火山。该岛的原住民本是黑暗精灵，但是大约 400 年前，它的统治权被人类的国王接管了，于是，随着地区差异的不断增大，种族的纷争日趋激烈。游戏从主角被流放到这个岛屿上开始，为了再次获得自由及平息战火，玩家必须努力完成看守交代的任务，并且调查一个被称为 blight 的神秘诅咒。

《晨风》的世界充满了有趣的地方，可活动的区域非常庞大，这里大约有 30 个独特的城市和乡村。游戏的非线性剧情设计奇特，它有一个强大的游戏编辑器，可以允许玩家对游戏进行增添和修改，也就是说，即使玩家已经将游戏的主要情节全部完成了，也依然可以逗留其中，并且通过编辑器随意制造新的冒险环境。玩家可以通过建筑工具来建造和修改一个地区，使用地形编辑器任意混合 8 种地形，将荒地和森林混合在一起，在河滩和草地间做出平滑的过渡……一旦建造了某个区域，玩家就能将 NPC 和怪物放置其中，并通过手稿编辑系统亲手为每个 NPC 编辑对话内容。此外，还可以通过编辑器轻松修改武器装备和角色技能。一个简单的管理系统将会融合玩家在原作上所作的修改，并将其保存为游戏的插件，让所有《晨风》的玩家能够一起分享。







虽然游戏内部是非线性的，但玩家依然可以沿着主线进行游戏，并从 NPC 那里获得提示信息。玩家的外貌、动作和说服力将会影响 NPC 们的态度。友好者将会提供非常重要的情报，而怀有敌意的人则对玩家不予理睬。改变外貌的最好方法是购买或者盗窃更好的服饰和装甲；想说服特殊 NPC 则要看玩家会不会阿谀奉承；通过威胁也能够获得情报，但是当玩家再次遇到该 NPC 时属性会下降；另外，玩家也可以用辱骂来怂恿 NPC 攻击某人，但同样也会降低某些属性。NPC 也有各自的特性，有的好战有的胆小。战士都是勇猛好斗的，因为他们有信心和战斗技能，而商人则更善于逃跑。大多数 NPC 将会拥有一个明确的级别和技能，用以维持游戏的平衡。

《晨风》中的角色种族非常多，其中有：好战的红色警卫，他们能熟练使用各种武器，忍耐力和速度都很高；Breton 拥有极高的智商和坚强的意志，会使用魔法；高级精灵的金黄色皮肤特别引人注目，他们的动作非常敏捷，虽然比起 Breton 来，抵制符咒的力量相对较弱，但抗病能力却很强；黑暗精灵属于力量型的种族，可以同时操纵魔法和使用武器；森林妖精的敏捷和速度使得他们惯于偷窃，并且擅长箭术；Imperial 是一支久经世故的有教养、有礼貌、受过高等教育的军队；Argonian 象两栖类动物，具有智力、速度和敏捷，尤其擅长魔术；Khajiit 人通常都会具有一些猫的特征，动作非常的敏捷。

游戏的操控界面是完全基于窗口风格设计的，可以自由移动、缩放和关闭，并且能够在需要时变成半透明状。其战斗系统与《匕首雨》相似，都是实时发生的。游戏在人物和环境的设计上运用了大量的多边形框架，以求这款角色扮演游戏能显示出与 3D 射击游戏相同的图象效果。制作组称："游戏使用了最新的 T& L 技术，能够全面支持 3D 加速卡。"



游戏里的人物和妖怪的特征描述非常详细，种族之间的外观差异包括皮肤颜色、面部表情、身高和体重等等。衣服和盔甲是依据人物的骨骼轮廓设计的，这对制作组是一种挑战，因为他们不但要做出适合角色的装备，还要使玩家从衣着上对角色的种族和性别一目了然。

游戏中的角色有 8 个属性，分别是：力量、指挥、毅力、敏捷、速度、耐力、个性和运气，这些属性可以在游戏中自动增加。角色的技能共分为战斗魔法、秘密行动等 27 个项目，其中每一项都对应某种属性和提升等级的方法，比如中级装甲技能将直接对应角色的耐力，耐力增加将直接提升该技能等级。

在《匕首雨》中，有一个普遍抱怨的问题是角色分级不均等——战士和魔法师比小偷有优势。此次，制作组试图在《晨风》中达到角色技能的平衡，但这丝毫不影响角色的主要技能特点，例如：魔法师也可以用剑，但却发挥不出多大的作用，他们也可以穿上装甲，但这反而会阻碍主要技能的提升；同样，战士也可以使用魔法，但效果非常微弱。



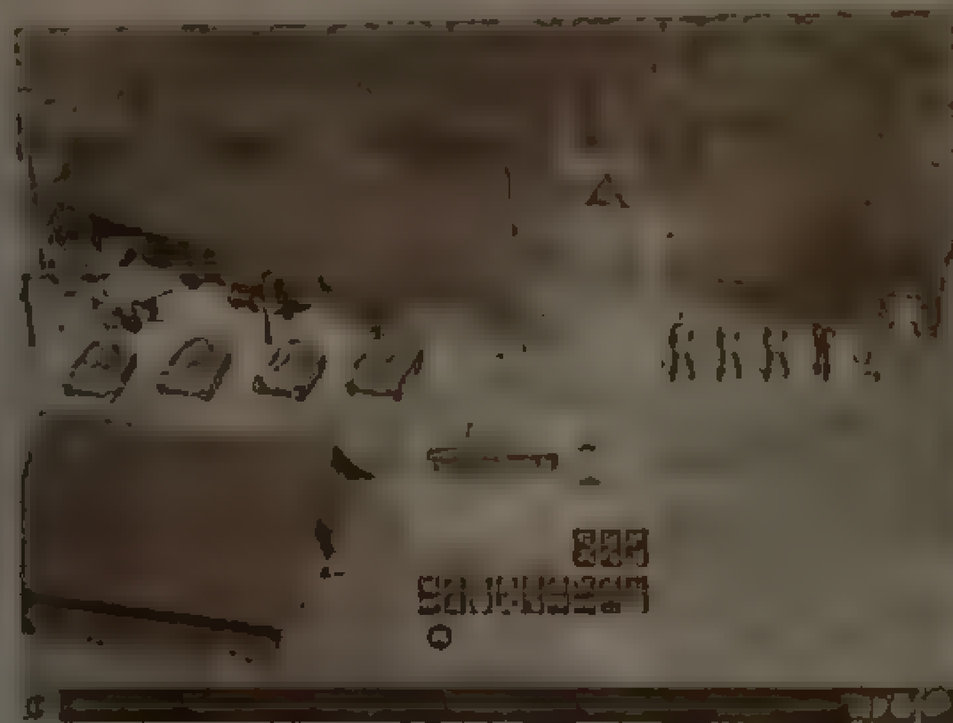
游戏的另一个特别的地方，就是建筑物和药剂的使用。只要使用适当的成分和仪器就能够制出特殊的药剂。在野地里和商店里，玩家都会找到一些具有多种作用的配料。每一个配料都有编号，有的有毒，有的无害。用于加工配料的仪器包括：研钵、乳钵、煅烧器、蒸馏器、曲径瓶等等。这些配料的质量和酿造技术都会对药剂产生直接的影响，因此炼金术士们总是不断的提高他们的技术水平，高级炼金术将增加酿造既有用又无危害的药剂的机会。一旦炼金术士们得到药剂成分处方和仪器设备，他们就可以决定那种配料是可望得到的必需品。■



游戏名称：Panzer General Ⅲ Scorched Earth
游戏类型：战争[WG]
制作公司：SSI
上市日期：2000年秋季
期待程度：★★★★

文/枫茗轩·今心　编辑/石子

在众多战争题材的策略游戏当中，以二战为背景的优秀作品不在少数，其中名气最大的当属SSI公司制作的经典回合制战争游戏《装甲元帅》系列了。而笔者正是这一系列的忠实拥趸，当然要在第一时间内为大家揭开这一系列的最新作《装甲元帅Ⅲ：焦土》的面纱。



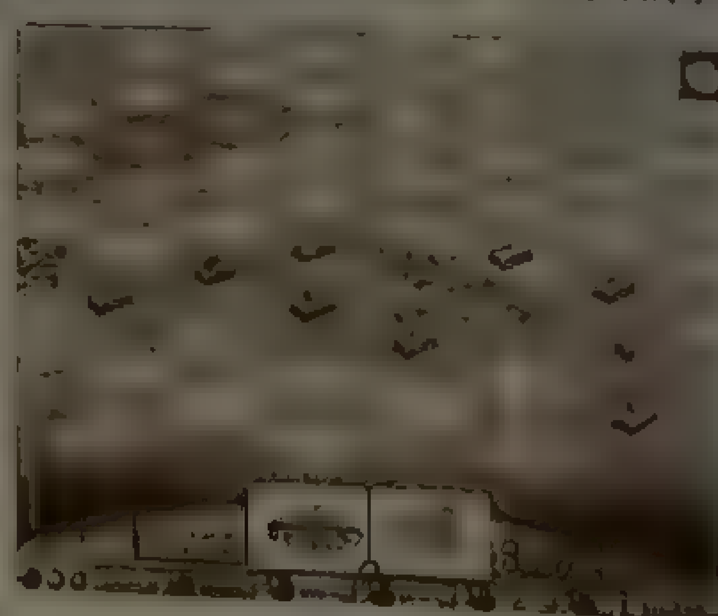
众所周知，早期的《装甲元帅》系列是一款彻头彻尾的2D战争模拟游戏，从作战地图和兵器道具都采用2D画面加以表现，在那个3D技术尚未流行的时代，《装甲元帅》正是凭借其严谨的制作、精美的画面、深沉的内涵而一举成名。但是，随着近些年来3D技术的广泛应用，传统的2D游戏纷纷改头换面，以求能继续吸引玩家的视线，《装甲元帅》自然不能例外。不过SSI并未贸然行动，他们深知"3D技术固然优越，但是如果驾驭不好，同样会给游戏带来适得其反的负面效应"，因此制作组采取了较为稳妥的策略，即先制作一款试验性质的3D战争模拟游戏《装甲元帅3D冲击》(Panzer General 3D Assault)，以积累更多的设计经验及玩家的反馈意见，从而节省了后续作品的开发周期并降低了技术风险。

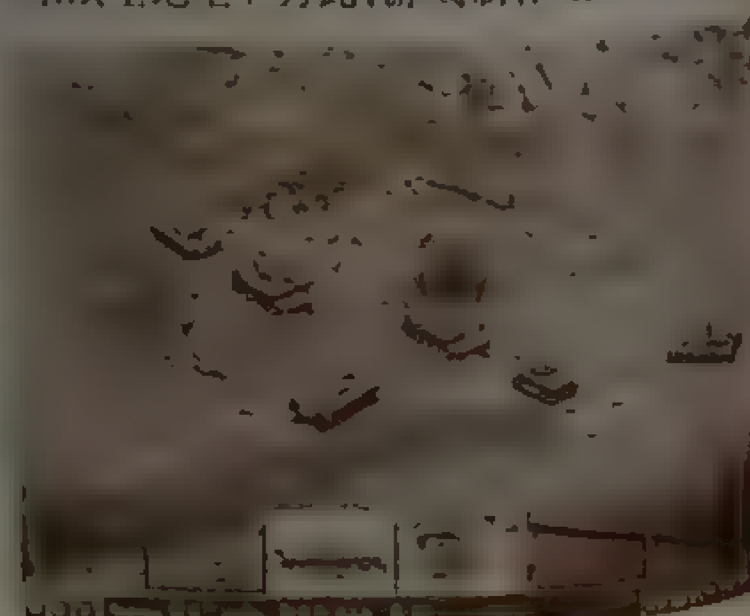
事实证明，由于《装甲元帅3D冲击》运用了全新的3D图象引擎，支持3D图形加速卡，由此带来图象分辨率和色彩数的同步提高，大大加强了游戏对战争气氛的描述和烘托。在保持核心系统基本不变的前提下，游戏增加了诸如兵种技能、经验值分配等创新要素，使得可玩度与耐玩性提高到了一个新的层次，同时也为续作，我们下面要介绍的《装甲元帅Ⅲ：焦土》的顺利开发打下了坚实的基础。

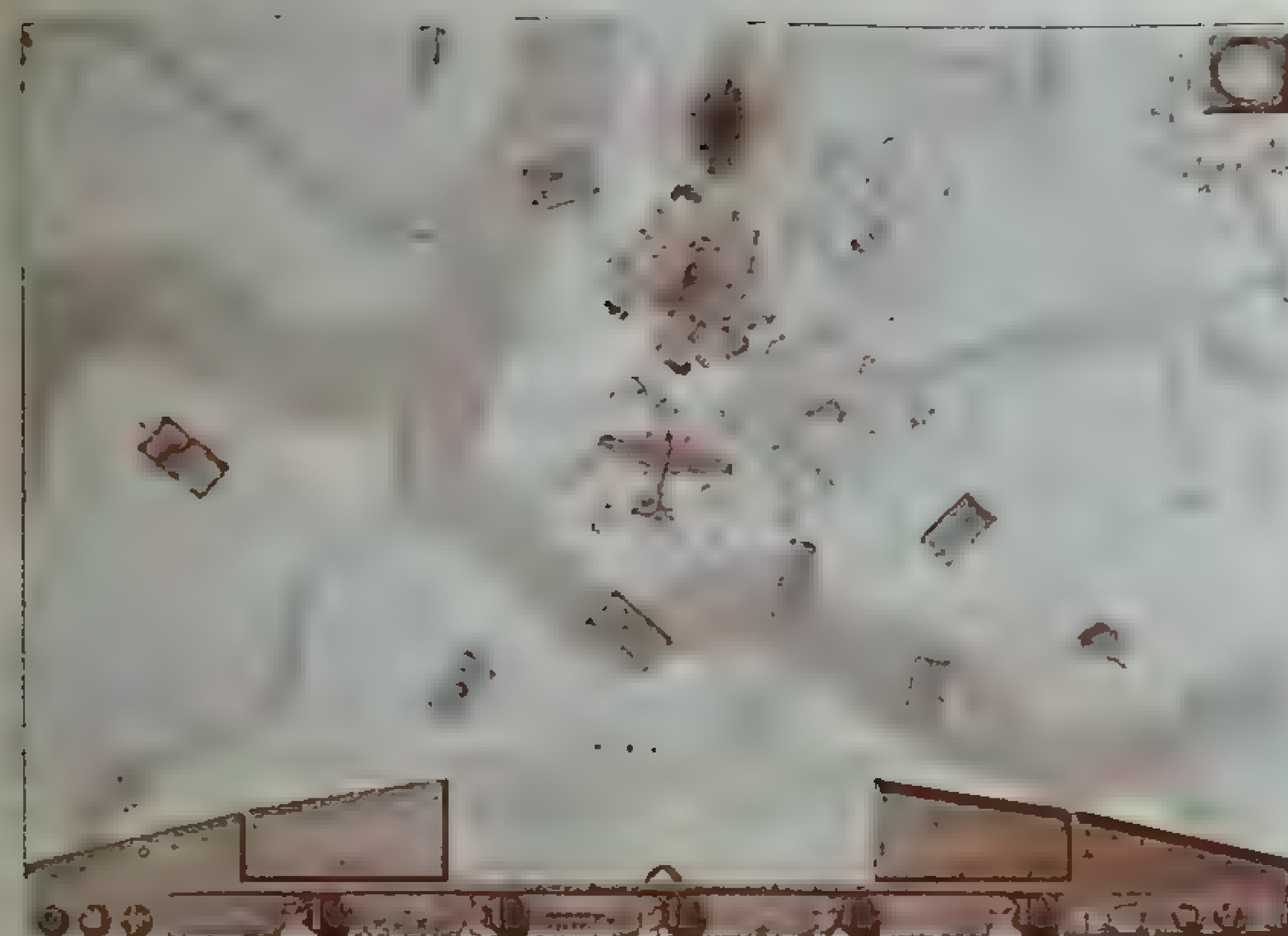
曾经接触过《3D冲击》的玩家，一定会对《焦土》产生亲切而熟悉的感觉。不过为了保持游戏的新鲜感，笔者还是重点介绍一下新游戏的不同之处吧！

熟悉二战历史的玩家都知道，从1941年6月22日德国入侵苏联开始，整个欧洲战场便被分为两大主战场，即苏-德交界的东线战场和英美-德抗衡的西线战场。在《3D冲击》中所有的战役剧情均是关于西线战场的，而在《焦土》中则将战争舞台重新放置在那幅员辽阔的东欧土地上。为此，游戏制作组专门为敌对双方——德军和苏军——各设计了一大一小，总共4个战役模式。所谓大小，主要是指整个战役所跨越的时间和空间的长短。









根据反馈的信息，新游戏的改进重点主要是游戏的图象引擎方面。根据笔者掌握的最新资料，《焦土》的图象效果将至少在以下几个方面超越《3D冲击》：一是更加丰富、精致的战场。制作组为游戏设计了多达100余种的武器装备，并为其中一部分武器制作了特定的移动或战斗动画，使整个战场环境变得更加栩栩如生；二是大幅度强化了的天气效果。在《3D冲击》的基础上，制作组在新游戏中增加了雨雪等特殊天气效果，同时准确地刻画出不同气候条件对武器装备使用上的影响；三是增加了对战场上特殊事件的动画描述。在《焦土》中，一旦有特殊事件发生，玩家便能在地图界面中看到临时开启的小窗口动画，从而能够更加准确地把握整个战场的形势。

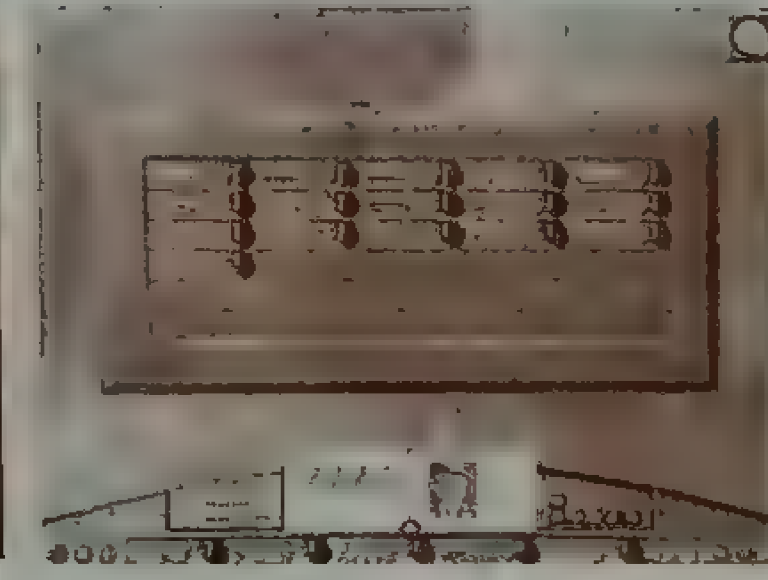
虽然上面所说的改进，大都是些"表面文章"，但这却恰恰证明了新3D引擎的成功，使《焦土》继续沿用了《3D冲击》的所有系统特性。独特的经验值分配和兵种训练设置，能够让玩家充分自由地建立一支战无不胜的王牌部队，进而深刻领会"兵贵在精"的作战要义。在《装甲元帅》的早期作品中，决定战争胜负的最主要因素在于武器性能的高低，即使是在二战末期德军节节败退的情况下，玩家也能依靠德军精良的武器装备打败盟军，从而创造出一个个假想的胜利。而在《焦土》中，决定胜负的关键因素已不仅仅局限于武器性能上，它还取决于操作这些武器的人，也就是玩家麾下士兵的素质高低。为了真实地表现出士兵素质高低对战斗结果的影响，《焦土》将所有士兵划分为陆军和空军两大军种（唯独没有海军，这可能与德国和前苏联海军都不够强有关），而后再细分成步兵、坦克兵、野战炮兵、反坦克炮兵、装甲车侦察兵以及战斗机飞行员、轰炸机飞行员、高炮兵等，共8个具体技术兵种。每个技术兵种都具备一些特殊的战斗技能，这些战斗技能将大幅度提高一支部队的战斗力，而决定兵种战斗技能种类和数量的唯一影响因素，就是部队的作战经验值。经验值越高，该部队掌握的战斗技能种类也就越多，战斗力也就越强。

此外，当部队积累了足够的经验值后，就能自动进入"星"级王牌部队的行列，同样，一旦玩家取得了战斗的胜利，就能够获得用于晋升自己部下的宝贵奖励点数，利用它可以直接让一支部队增加一颗星。如果玩家能够借助两种手段尽快培养并拥有几支"满星"的军队的话，那么打起仗来就更加得心应手了。

自从多年前玩过世嘉MD机上的《大战略》之后，笔者就与这些以二战为背景的回合制战争模拟游戏结下了不解之缘。但电脑上同类游戏虽多，却良莠不齐，外强中干者居多，真正值得一玩的也不过《装甲元帅》和《近距离作战》系列等寥寥几款。从去年推出的《装甲元帅3D冲击》来看，SSI公司已经使《装甲元帅》系列游戏顺利完成了从2D到3D的技术过渡，因此无论从哪个方面看《装甲元帅Ⅲ：焦土》都将是一款成熟而有魅力的游戏佳作。■









游戏名称:Midtown Madness 2
游戏类型:运动[SP]
制作公司:Angel Studios
上市日期:2000年10月
期待程度:★★★★☆

文/流星雨·徐罡　编辑/石子

现实都市的交通堵塞，几乎使每个人爱车族都有过在人行道上狂飙的幻想，但是这种速度与危险的双重刺激所换来的代价也是高昂的 基于这点，Angel Studios继续推出了疯狂赛车游戏《都市狂飙》的第二代，以了却渴望驾车狂奔者们的心愿，尽情享受"违章"驾驶的快感——不再担心路口的警车，也不怕"车毁人亡"，更不用担心放肆得过头而"享受"牢狱生活，因为这一切都发生在玩家的电脑里。

游戏的前作让玩家身陷芝加哥的街道之中，而《都市狂飙II》则引入了两座新城市：靠左行驶的伦敦和多丘陵的旧金山。玩家可驾驶的车辆比前代大幅度增加，其中包括10辆全新的跑车、消防车以及著名的伦敦巴士等等。每辆车都有各自不同的驾驶技巧，并按马力、速度、耐久度和综合性能被分为4个等级。例如：当玩家驾驶一辆双层巴士时，虽然速度会受到限制，但却不会被任何东西阻挡；而当玩家驾驶迅捷的Panoz Roadster跑车时，将能得到很棒的加速性能和极强的耐久性，但是一旦中途不幸"遇难"，则很难重新振作起来。

游戏的开始，将有10种车型供玩家选择，其余的则需要在游戏进程中逐渐得到。《都市狂飙II》中的两座城市，比一代中的要大许多。玩家可以在不同的城市中看到那些著名的标志性建筑，如大本钟、金门大桥等等。即使对这两座城市一无所知的人，也能真实地体会到它们的魅力与风情。除了景色外，《都市狂飙II》中地形的复杂变化对车手的要求也是相当高的。例如：旧金山中那极具特色的山坡路而特别强调转弯时的平衡技巧，玩家必须面对格外陡峭的悬崖峭壁，由于地势的急速变化，有时赛车会脱离地面；而在伦敦驾驶赛车，最显著的区别就是靠左行驶，这对于右侧行驶已成习惯的玩家来说，是个很难克服的问题。

游戏有4种进行模式，分别是：分站赛、速度赛、赛道赛和巡游。分站赛中，玩家将驾驶赛车通过各个检查站，并在此过程中与其他车手展开角逐；速度赛则是与时间赛跑。玩家必须在规定钟点内结束比赛；在赛道赛中，将有一系列的赛道比赛等待玩家的参与；而在巡游模式中，玩家则可以从容不迫地在城市中兜风，熟悉和学习适合各种赛车的驾驶技巧。



《都市狂飙II》中的创新之一是单人模式中的"Crush Course"，这是一种训练模式。要完成比赛，玩家必须达到和保持一定的速度，就如同影片《生死时速》那样。在三站赛程后，等待玩家的将是更加艰难的考试。当玩家完成了这些训练项目后，新的赛车才会出现。同时，这种模式也可以教会玩家如何赢得其他各种比赛的技巧。

任何一个熟悉原作的玩家都会感到《都市狂飙II》中的细微变化——充满生气的城市，各种各样的汽车，徒步的行人和其他障碍物。城市能否幸免于你的横冲直撞，将是难以预料的事情。遗憾的是，《都市狂飙II》并没有疯狂到无可救药的地步，它在很多方面都倾向了真实环境。因此，在支持局域网及internet MSN的多人对战模式中，那些希望通过直接而纯粹的动作方式赢得这场疯狂比赛的胜利的玩家，除了用自己驾驶的车辆摧毁一切之外，就只有猛往前冲了（如果能在碰撞中再给对手一拳就更好了！）。

游戏的图像引擎和前作几乎是一样的，因此在视觉效果上并没有本质的提高。不过新城市设计得相当精致，使得游戏具有了更高的娱乐性。■



游戏名称:Deep Fighter
游戏类型:动作冒险[AC/AD]
制作公司:Creterion Studio
上市日期:2000年第4季度
期待程度:★★★☆

文/流星雨·徐罡　编辑/石子

对于游戏来说，设计者的独特思路将决定其最终的命运——成功或是失败。在现今的游戏界，许多作品的失败都是因其创造理念的狭窄与闭塞，缺乏新鲜感所致。下面要介绍的《深海搏击》，就是Creterion Studio继《海底文明》成功之后推出的又一款以海洋为主题的游戏。它的新鲜之处在于：混合了动作、冒险、策略、即时战斗等多种元素。

《深海搏击》(以下简称《深》)的开发工作已经持续了18个月，在这段时间里，制作组仔细分析了《海底文明》(以下简称《海》)中的成功与失败之处，并将其中的不足之处做了改进，使《深》在各方面都比《海》要出色。在《深》中将有4个截然不同的大面积地图，每个都有《海》的4倍；那些常在《海》中感到手足无措、容易迷路的玩家，也不必担心在《深》中会出现同样的情况；特殊防卫部队将会给玩家下达直接的命令，告诉玩家该如何行事；毫无必要的经济系统将会被最终剔除；战斗部分会被加强，速度也会加快。制作组还在游戏中引入了《古墓丽影》式的解谜元素，但其对情节发展的作用并不明显，也就是说，即使玩家没有解决这些谜题，也不会阻碍游戏的进展。



《深》的剧情并不是线性发展的，其中的每个任务都有多种解决方案。游戏开始时有一个指引性的任务，但随着玩家一步步深入，故事主线将会变得越来越模糊，玩家甚至可以自由地改变身边的环境。例如，当玩家向一面墙射击时，墙皮会飞溅出来；转而向一堆石头射击时，石头会在冲击力的作用下四散开来；当船只的引擎过于接近海床时，海底的泥沙会随之翻腾。

制作组成员，首席艺术指导Mark Rendle透露说："《深》的主要目标是建造一艘名为Leviathan的巨型母舰，以拯救一个神秘的海底文明。随着游戏的进展，母舰将通过收集4种不同的矿产逐渐进化，而玩家则要负责防御来自敌方的猛烈攻击，保持母舰的正常运行。游戏中，玩家可以驾驶多种水下舰艇，抵抗各类敌人的轮番攻击，并同时改变着游戏的发展方向。"

游戏中的场景有：美丽富饶的天堂、神秘的亚特兰蒂斯文明、一个深不可测的万丈深渊以及一个有着丰富植被到处是河流和瀑布的浅湾。为了让海底环境看上去更真实可信，制作组做了大量的调研工作。他们仔细观察了正规海军的舰艇与潜艇的武器装备，更察看了不少海洋动物的生活资料。使得游戏中的海洋生物，都具有了各自的性情，它们有的懒惰，有的好斗，有的则整天忙于寻找各自喜爱的食物。



《深》的引擎采用了制作组自行开发的RenderWare技术。虽然游戏的各种环境设定和舰艇形状都是虚构的，但制作组并没有放松对视觉效果和真实物理模型的处理工作，确保了《深》的进一步完善。所有的舰艇在操纵时，都会受其物理模型因素的限制，包括体积大小、形状、重力、船体位置及引擎数量和马力等等。

除了单人游戏模式外，《深》还建立了一个全新的网络对战的菜单，其中包括3种形式：纯死亡竞赛，策略竞赛以及rock-ball(一种用大石头进行足球比赛的模式)。游戏支持512×384到1280×1024等多种解析度，同时保证支持Dolby及3D音响效果和力量回馈技术。■

流星时空



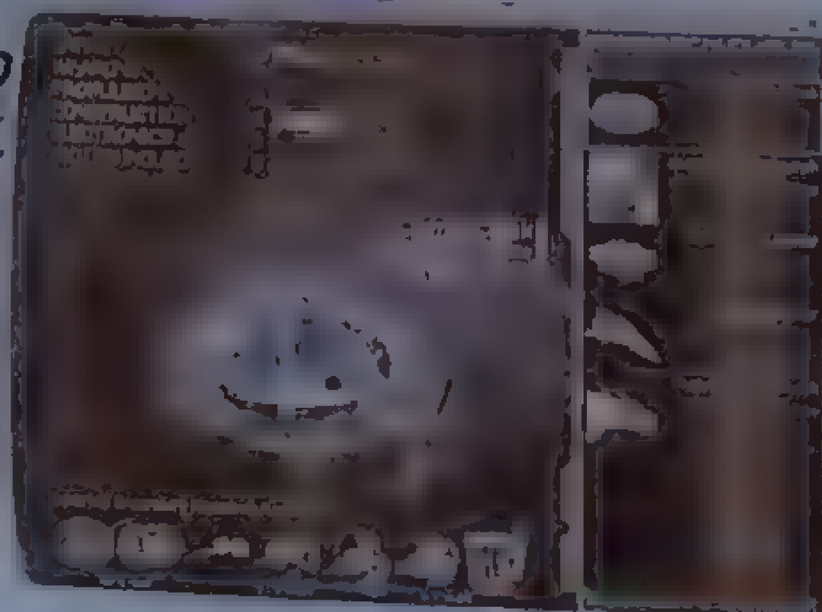
游戏名称：Stars! Supernova
游戏类型：策略[ST]
制作公司：Empire Interactive
上市日期：2000年秋季
期待程度：★★★★

文/流星雨·徐罡　编辑/石子

在这个即时类游戏充斥市场的时代，我们仍然欣喜地看到一些回合制策略游戏在不断推陈出新，并牢牢地占据着玩家的心。《超新星》就是其中的一部佳作。

游戏一开始，玩家的种族正在星际里旅行，不幸遇到了一些生性悪毒的外星球生物。这些生物的目的是尽可能地统治更多的星球，使他们的后代遍布整个银河系。为了生存，玩家也被卷入这场战争中，唯有靠占据更多的星球，繁殖更多的开拓者，限制住敌人的势力直至消灭他们，才有可能立足于银河系中。游戏为玩家定制的目标就是——在其他星球上建立殖民地。

起先，玩家只拥有一艘星际飞船和几艘低等级太空船，它们的外形和所要做的事则完全取决于玩家所选择的种族。有些种族根本不需要飞船，而另一些则根本不想占据其他星球（也许他们是天生的和平主义者，又或许是根本没有掠夺的实力，谁知道呢）。当然，并不是所有的星球都适合玩家的种族居住的。因此，玩家的首要任务就是展开调查，星球的引力、温度、辐射量与母星越相近，玩家的种族繁殖速度也就越快。另外，矿产资源的收集也是非常重要的，铁矿、硼矿、锗矿是建造各种设施的必备物资。星球有限而贪婪者却不少，因此玩家还需要建造兵工厂、雷达扫描跟踪系统、星际防御系统等来保证星球的安全。



早期的星际飞船装备很简单，只有一些小型武器，但这已经足够应付那个时期的敌人了。随着技术不断升级，飞船的攻击力和防御力也逐渐提高，许多新的功能也接连开发出来，新式装备将会越来越多。飞船里可以生产运输船，装备探测器，繁殖矿工、开拓者，制造战船、布雷舰和许多只在科幻小说中出现过的东西。

《超新星》的制作组认为，挑战玩家的智慧是游戏最终的目标。玩家除了应付简单的战斗外，还可以雇佣特种兵去执行先遣任务，或是生产间谍来从事各种秘密颠覆敌国的活动，如破坏敌国经济和周边环境、散布假情报等等。一个小小的间谍或破坏活动有时就是一张通往胜利的单程票。例如：命令间谍去迷惑敌方的首要飞行员，而他恰恰是敌国运输军备物资的重要人物。通过间谍的迷惑，飞行员会将他的运输船开到玩家的基地里；而玩家只需坐在那里动动手指，便可拥有敌军的所有资源。当然，有时候间谍也会不幸被捕入狱。除了设法逃出来的和客死他乡的，最糟糕的便是那些懦弱胆怯，忍不住将玩家的科技程度和军事机密泄漏给敌人的人。

从故事的复杂程度来看，《超新星》的制作是相当美满的。16条故事主线，每条都有40种不同的飞船参与，而每种飞船又可以进行升级、交易、装备并且拥有不同的样貌。游戏中有超过120个不同生态环境的星球，从视觉效果方面看，星球周边的环境表现都被刻画得惟妙惟肖。

游戏随时通过窗口界面为玩家提供各种信息，包括星球、飞船、人口等等。玩家可以适时地根据当前状况做出反应，并可以暂停下来观察敌人未来的动向（一般可以预见4个回合的行动），然后回过头来重新调整战术。“战斗模拟器”可以让玩家回放最近的一场战斗，是分析玩家胜利或失败原因，提高作战水平的理想工具。通过控制界面的信息窗口，玩家还可以直接连接到指定星球和飞船上，了解其目前掌握的技术及所有信息。■

电脑高级车手完全攻略系列

特别企划

在国内的电脑游戏族群中，喜爱竞速游戏的玩家为数众多，而在大量的游戏比赛中，竞速游戏也与即时策略、主视角射击以及足球游戏并列最热门的题材。

在整个电脑游戏发展历程中，竞速游戏始终保持着强劲的生命力，它从最初简单地讲究速度感和反应力，过渡到以优美的赛场环境和仪表齐全的驾驶舱室给玩家带来更好的视觉感受，直至现在，竞速类游戏更以来自真实世界的比赛体制、车手数据、赛道及赛车物理特性作为游戏表现的终极目标，配合以高级的图像表现、逼真的力反馈驾驶设备，让每一个平凡人都有机会融入那些风驰电掣的王牌车手的行列，去感受征服世界、挑战自我的滋味。



尽管我们可以看到各式各样的赛车游戏不断推出，但在普通玩家眼里，赛车游戏似乎千篇一律，不管是冠以什么名目，说来都是赛车而已。这种概念，连游骑兵自己也曾有过。直到最近一次杂志策划的游戏比赛中，编者有幸结识了赛场上《极品飞车：保时捷之旅》游戏比赛的亚军赛手，在随后与这位曾经玩过 100 多种赛车游戏、赛龄长达 10 年的电脑车手的若干次交流切磋后，编者这才发现在电脑赛车世界里，如果不了解一些赛事背景，掌握一些必要的车手技术，那么你永远都只能徘徊在真正的电脑竞速乐趣的门外了。

在这个专题企划系列里，我们将邀请许多国内优秀的电脑王牌车手共同撰稿，为大家讲解包括 F1、GT、NASCAR、INDY(CART)等等国际著名赛事的来龙去脉，同时结合相应的电脑赛车游戏，为大家有针对性地具体讲解驾驶技巧，帮助您迈出成为顶尖车手的第一步。这些电脑王牌车手大多也在网路上架设有主题赛车网站，大家可以随时到访与他们直接交流。

与其它类别的游戏玩家相比，电脑车手往往需要更多地了解游戏内在的东西，而你对这些来自真实赛车世界的知识了解越多，你在电脑虚拟赛场上就能领略更多的乐趣，拥有更快的速度！

——编者·游骑兵



第一篇 通用车手技术基础

■文 / 王栲

自从《极品飞车：保时捷之旅》装到硬盘里以后，许多"白本"车手一直很郁闷。为什么？从前那种眼疾手快、横冲直撞的驾驶风格现在行不通了，保时捷仿佛变得很难驾驭，而且在网上"飚车"时常常连对方车后扬起的尘土都望不到！怎么办？

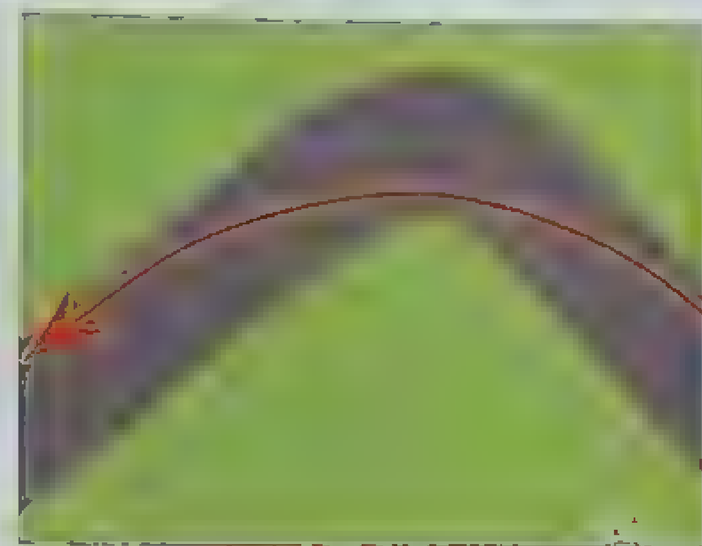
如何区别"模拟赛车游戏"和"动作赛车游戏"？

首先，玩家要区分"模拟"和"动作"两个概念。前者注重真实性，后者强调娱乐性；前者要求玩家理解车辆的物理性能，后者要求玩家的手脑反应；前者风格通常较严肃，后者的格调则比较活泼；前者是速度游戏产品的主流，后者大都针对儿童市场；前者的代表游戏有《极品飞车：保时捷之旅》、《摩纳哥大奖赛》、《国际越野拉力冠军》系列和《云斯顿大赛》(NASCAR Racing)系列；后者的代表游戏有《极品飞车 II》、《摩托英豪 II》和《V－Rally》；当然，还有相当一部分模拟赛车游戏加入了少许动作成份，以便使玩家更容易操控驾驭，比如《F1 大奖赛》、《世界超级摩托车锦标赛 2000》和《世嘉拉力 II》，这类游戏兼顾真实性和操控作简便，已经逐渐成为速度游戏市场的主流。

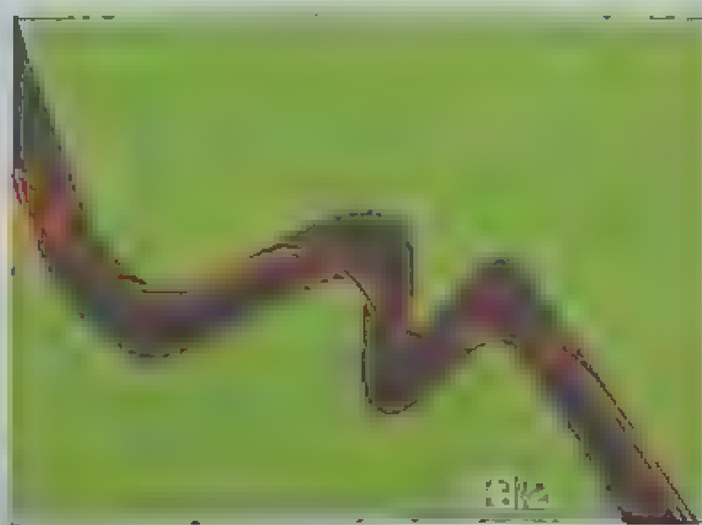
不少国内玩家抱怨《极品飞车：保时捷之旅》的驾驶难度过高，但欧洲和北美的某些权威人士则一直认为《极品飞车》系列只不过是一个打着模拟游戏旗号的动作游戏。1997 年《极品飞车 II》的表现不好，《PC GAME》杂志给该游戏所打的分数很低。1998 年和 1999 年 EA 分别推出《极品飞车》3 代和 4 代，在物理特效方面有了很大改进，直至今天的《极品飞车：保时捷之旅》，这个游戏可以算作一个纯粹的赛车模拟游戏，是赛车模拟游戏领域的里程碑式的作品，但同时也对玩家的驾驶技术提出了更苛刻的要求。

如何切好最佳行驶路线？

赛道看上去很宽，其实只有一条路线可走，那就是"最佳行驶路线"。一个专业赛手永远不会偏离这条线，除非超车或实行反超车。最佳路线如图 1 所示



对赛手来说，确定连续"S"型弯道的最佳行驶路线有一定难度，你必须知道前面哪个弯的半径比较大，哪个弯的半径比较小，然后制定一条最佳行驶路线，如图 2 所示。对于一个初级玩家来说，首要

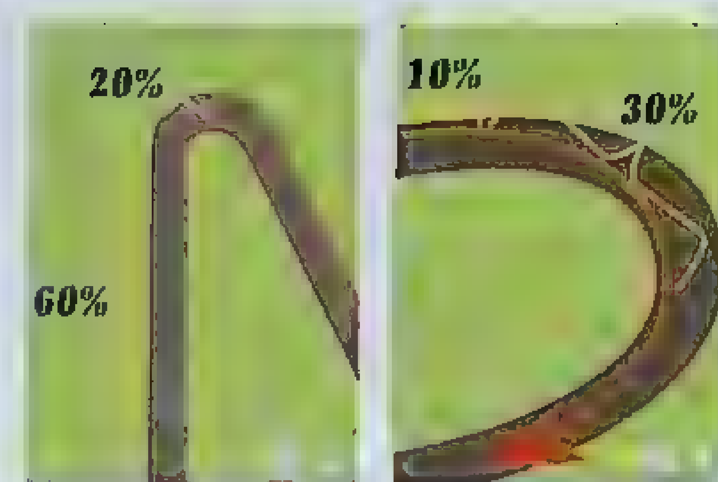


的不是开得有多快，而是切好最佳行驶路线，把动作做得规范而标准，这同时也是业余车手向专业车手迈进的第一步。

记住，最佳行驶路线就仿佛是一条车手生命线，不到万不得已不要偏离它！

如何加油和刹车？

首先谈谈起步，许多玩家在起步时将油门踩到底，轮胎转速过快显然不利于对路面的附着能力。将赛车的转速保



持 5000 转左右，灯光一灭迅速将油门踩到底，你会感到自己的赛车能稍稍超过对手。当然，每辆车的性能会有所不同，因此 5000 转只是一个大致的起步转速标准，具体数值还需要反复测试。另外，记住从亮灯到灭灯一共用去多少秒也很重要，尽量做到你的起步与灭灯同步。

刹车力度、刹车距离与弯道的半径大小息息相关。如果弯道很急，车手需要在直道刹掉 60% 的速度，在弯道刹掉 20% 的速度。如图 3 所示。

如果弯道较缓，则需要在直道刹掉 10% 的速度，在弯道刹掉 30% 的速度。如图 4 所示。

一个弯道的"弯心"是减速与加速的分界线，如图 5 所示。

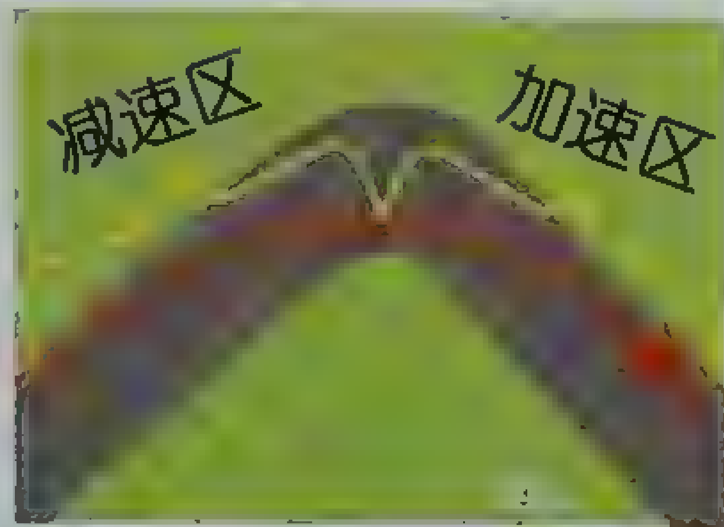
有些玩家在进入弯道之前就将速度全部刹掉，然后踩着油门过弯，这不利于转弯效率。

出弯加油时不要过于着急，否则很容易使赛车甩尾或因转向不足而冲出赛道，弯道越急越要耐心，先保持一段距离，然后再逐渐增加油门的力度，最后在即将驶出弯道时将油量加至最大。

建议你使用手排挡，入弯时适度提前降档有助于提高制动性，另外使用手排挡的成就感和乐趣远远大于自动档，不是吗？

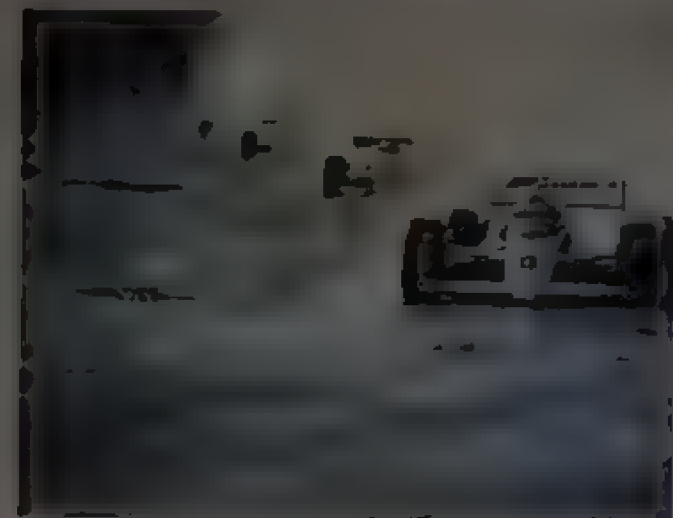
如何进行侧滑？

由于保时捷或其它跑车使用的是中



特别企划

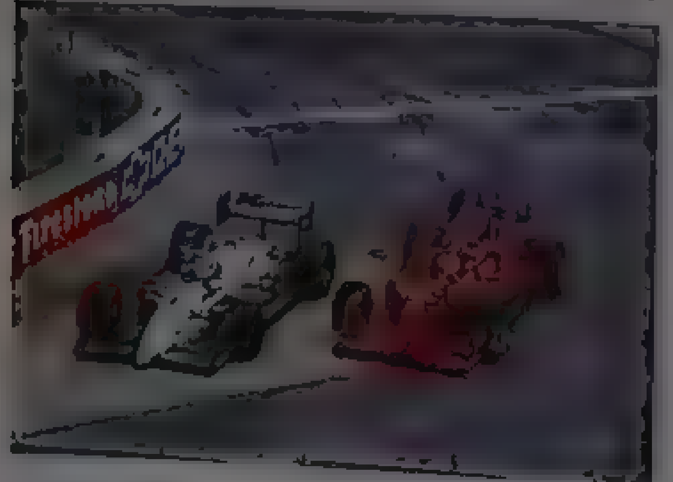
过发动机，因此不能像拉力赛车那样做大幅度的侧滑动作。有些玩家认为开方程式车、F1或房车根本不能做侧滑，只能通过减速和逐渐加速平稳地过弯，其实不然。上述赛车是可以做出轻微侧滑动作的，只不过幅度很小，而且对技术要求更高，一旦动作过大就会造成甩尾。世界著名的场地赛车手大都很熟悉侧滑技巧，比如舒马赫、哈基宁等，他们通常是通过加速带来的扭力使后轮稍稍向外侧横移，以加快通过中、急弯的速度。这个动作的要点是加油的力度要恰到好处，既不能太大，也不能太小，听到轮胎发出"吱吱"的声音就表示现在轮胎已经处于轻微侧滑状态，这时不能继续增加油门的力度，只要保持即可，这个动作被称之为"油门侧滑"。



此外，还有"刹车侧滑"，在通过中弯时常用，踩刹车的同时强行打方向转弯，这样就可以使赛车后轮稍稍向外侧横移，注意一定要保持很小的幅度，轻微的侧滑既可以加强制动效果，又可以增加转弯的效率，一举两得。注意，"刹车侧滑"在通过急弯时慎用，在通过大弯时没有必要使用。

如何超车与如何反超车？

超车看上去是一个动作，其实有三个步骤。首先，你必须紧紧跟住前面的对手；第二，你必须进入前车的"尾流"，"尾流"大致距前车5米以内，进入"尾





流"你将可以利用前车为你排开空气阻力而超越对手；第三，如果对方赛车的马力很强并使双方的赛车并驾齐驱，你可以在进入下一个弯时稍稍延迟刹车，并从内道超越。注意，一定要选择内道而不是外道，否则你将占据一个极为不利的位置，如果强行超越很有可能被对方挤出赛道，因为你处在离心力的外侧。

那么如何实施"反超车战术"呢？首先，提高自己的单圈时速，使对手难以接近你；第二，在对手企图进入你的尾流时进行规避，或干脆选择蛇行路线，尽一切可能不让对手进入你的尾流；第三，如果对方确实有足够的能力超越你，你要占据内道并把外道让给对手，并利用下一个弯道采用延迟刹车夺回优势。

需要指出的是，赛车比赛不是撞车比赛，有些玩家喜欢从后面撞对手或从侧面别对方，其实这并不一定对自己有利，能超过对手就尽量不要采用类似的危险动作，两败俱伤的结果只能使其他车手渔翁得利。

如何提高心理素质？

对于一个王牌车手来说，驾驶技术固然重要，但心理素质更为重要，无论对于蛮横型车手、侥幸型车手、紧张型车手还是随意型车手，他们都要注意调整自己的心理状态。

对于横冲直撞型的蛮横型车手来说，适度地保持"中庸之道"是个不错的忠告，不必过于急切地显示自己的驾驶水平，要懂得如何尊重对手以及对手的行驶路线；对于喜耍小聪明的侥幸型车手来说，规规矩矩地开车是最重要的，记住，使用诸如"推搡对手"、以及"抄近道"之类小[illegible]对他们来说[illegible]只是毫无目的的随便玩玩而已，[illegible]，其实这种毫无压力的心理状态对享受竞赛的乐趣并没有什么帮助。

既要保持旺盛的求胜欲望，又要善于放松心情实在不是一件容易的事情，但如果你想成为一名王牌车手，你必须尝试做到。

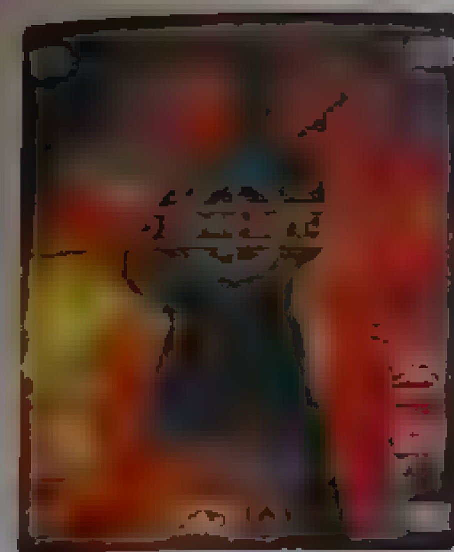
游戏就是某种意义上的素质教育。

你可以把游戏视为一种娱乐，也可以把它视为一种素质教育。

犹太人有一句名言：与其超越别人，不如超越自我。当你处于输赢之间的时候，当你有可能打破别人最佳记录的时候，当你和对手并驾齐驱的时候，都会面临如何控制自己以及如何提高自己的修行。每一条赛道都有自己独特的旋律，每一个转弯都有一种内在的节奏，既使是简单的椭圆型赛道，也会让你在加速与减速之间领略"呼吸"的快感。可以说，玩赛车游戏就是挖掘每条线路深藏不露的美感，车手仿佛一位演奏大师，用方向盘划出优美的旋律，那时的你将完全沉浸于一种美妙的心境之中，忘却一切有关胜负、荣辱、奖品和最佳记录的私心杂念……■

注：本文所涉及的驾驶技术适用于赛车游戏，包括F1世锦赛、GT跑车、房车、NASCAR、INDYCAR或卡丁赛车游戏，拉力赛和摩托赛游戏并不适用。





突袭！

文·编辑/游骑兵

这又是一款由名不见经传的公司制作的产品，这又是一款将要带动游戏变革进程的力作！正当我们在思索即时策略游戏该如何寻找突破口的时候，来自德国的CDV Software Entertainment AG公司及游戏开发组Fireglow充满自信地推出了他们首部游戏产品：——Sudden Strike!

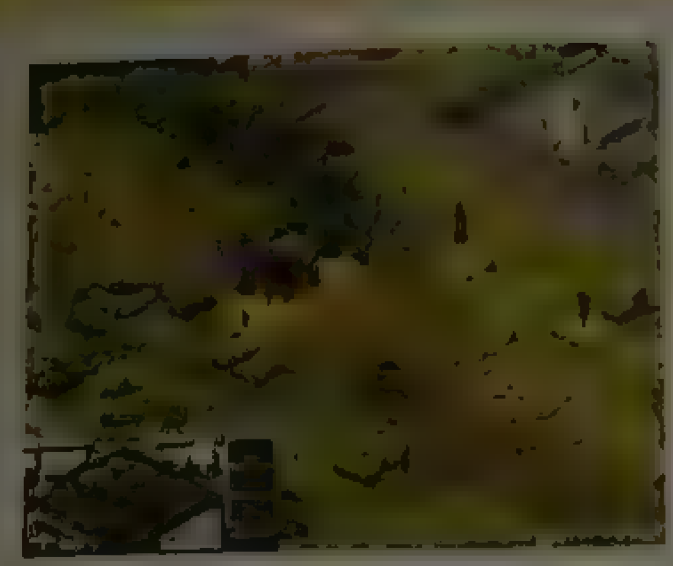
一部创立新标准的游戏！
一部拥有你难以想象的真实图像表现的游戏！
一部会将你牢牢吸引在屏幕前的游戏！
一部真实得令人窒息的游戏！
一部拥有无穷乐趣的游戏！
一部让你在历史中穿梭的游戏——突袭！

《突袭！》这款游戏是以第二次世界大战的欧洲战场为主要背景，游戏中精心设定了苏联、美国、德国、英国及法国的战役任务。游戏的模式采用了玩家最熟悉的即时策略模式，然而面对一般即时策略游戏缺乏策略深度的固有缺陷，《突袭！》在策略游戏的外壳下设定了精密的战术内容。它并不需要生产资源和构建各种功能设施，你要做的，就是精心指挥部下去达成每一个作战目标。

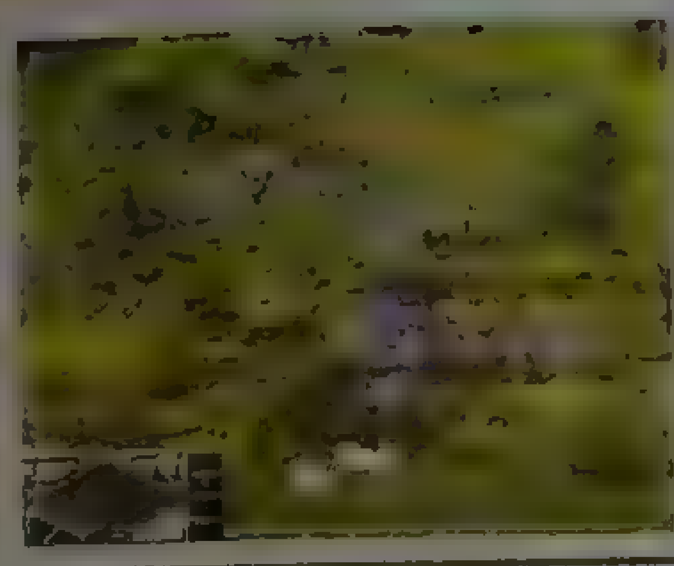


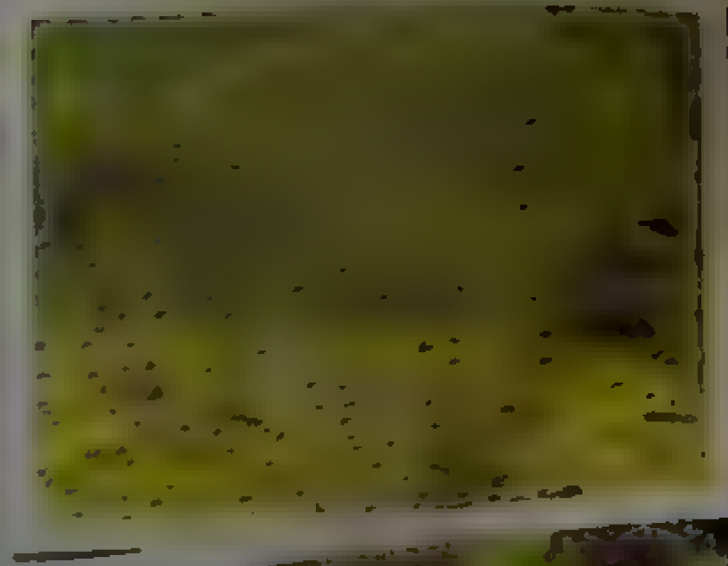
苏联红军名扬天下的卡秋莎火箭炮！

德军的U2火箭



遭到伏击的坦克群··





遭遇敌人的轰炸机群 庞大的装甲师···就是这个下场!

一进入游戏，你可能会轻松地划分并为团队编号，然后便以装甲部队为前锋，像在之前的即时策略游戏那样发动全面推进，然而忽然不知从哪儿飞来一发发反坦克炮弹，你的钢铁劲旅在根本没有看到敌人之前就一个个变成了冒烟的铁乌龟，恼羞成怒之下，你指挥密密麻麻占满半个屏幕的百十号各色步兵发动冲锋，妄图以人海战术向前突进，给暗算你的敌人一点颜色看看。然而这一次，重磅榴弹炮在你的士兵人群中纷纷炸开，数十秒钟后，荒原上就只剩下你所有士兵的尸体。敌方的轰炸机还在你头上盘旋，对你躲藏在树林中残存的目标进行攻击……

这就是《突袭!》给每一个掉以轻心的即时策略玩家所上的"真正的战争"的第一课。在随后战斗中，你会真正意识到如何看待一场会战——小心地侦察、隐秘地推进、细心地排布、密集地轰击，然后是你的伞兵和轰炸机做关键地支援。

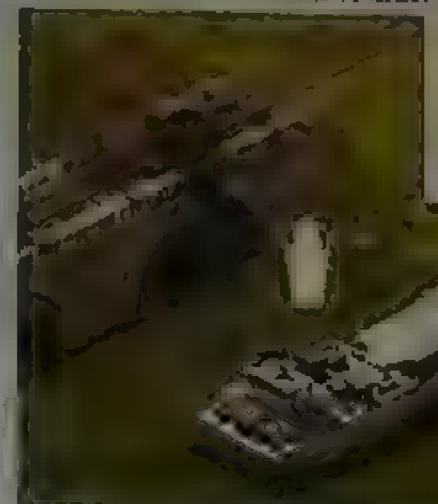
《突袭!》拥有巨大的战场，在一个场景中甚至可以容纳1000余个单位，无论是士兵、坦克、火炮、飞机、暗堡、了望塔、要塞，还是桥梁、房屋、树木、道路，一切都极力按照真实世界中的物体比例设定，游戏中更为这些物件安排了丰富细致的特性，比如你可以让士兵爬上了望塔，从而获得更广阔的视野；树木会阻碍单位的视线、坦克的射界；尝试着让士兵进入一幢楼房，你会发现他刚进去时所获得的视野与在地面上一样，但过一会，他就能看得更远，显然这士兵爬上了二楼!

被摧毁的小城镇





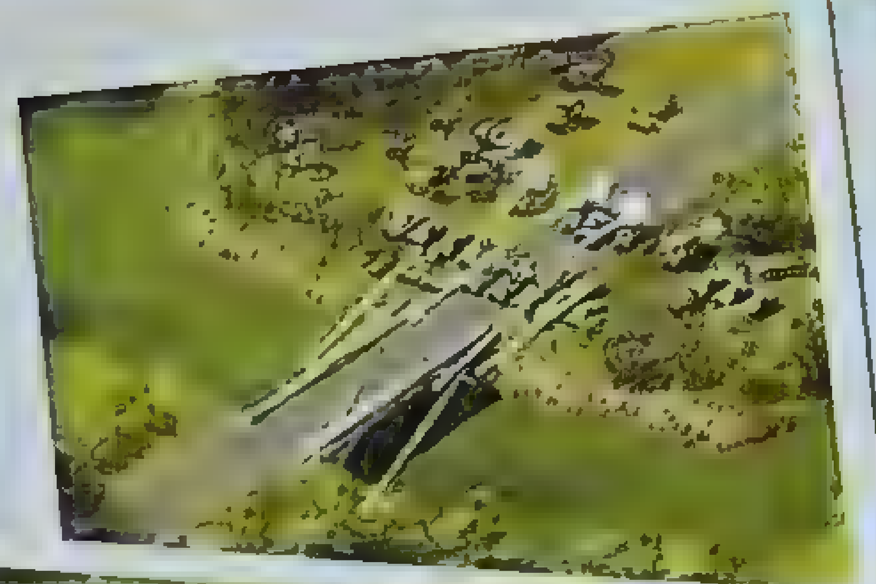
即使桥梁被破坏，仍有很多方法渡河





著名的诺曼底登陆!!

敌军的轰炸机炸毁了桥梁，工程车在炮火掩护下迅速修复桥梁，我军顺利通过!





犹如你在电影《拯救大兵瑞恩》中所感叹的前所未有的爆炸射击效果及音响效果一样，《突袭!》也为战争游戏带来了空前的战斗效果。在战场上，诸如桥梁、房屋、要塞、树木和任何物件都会在强大的炮火下逐渐破损直至变为尘灰，一场恶战下来，原本树木苍苍的战场一定会变成遍地弹坑。各种火器的射击效果非常细腻，你随时可以看到炮手操作火炮射击、装弹、摇动机件调整方向的动作，也可以看到坦克发动或加大马力时从车体后部排出的黑烟，而榴弹炮或火箭炮轰击水面、土地、建筑等等的爆炸效果亦有各自独特而又真实的表现。

为了真实重现第二次世界大战的真实场面，游戏制作组按照美、苏、英、德、法等五国在战争中所使用的武器装备尽量真实地构建了游戏中的各种单位，无论是其外形，还是其行动动态，相信你都会对这款游戏的表现赞叹不已。整个游戏中的战斗任务遍布欧洲，在季节上分为夏季及冬季，因而在战场景物布置上也分为夏季地形和冬季雪原地形。



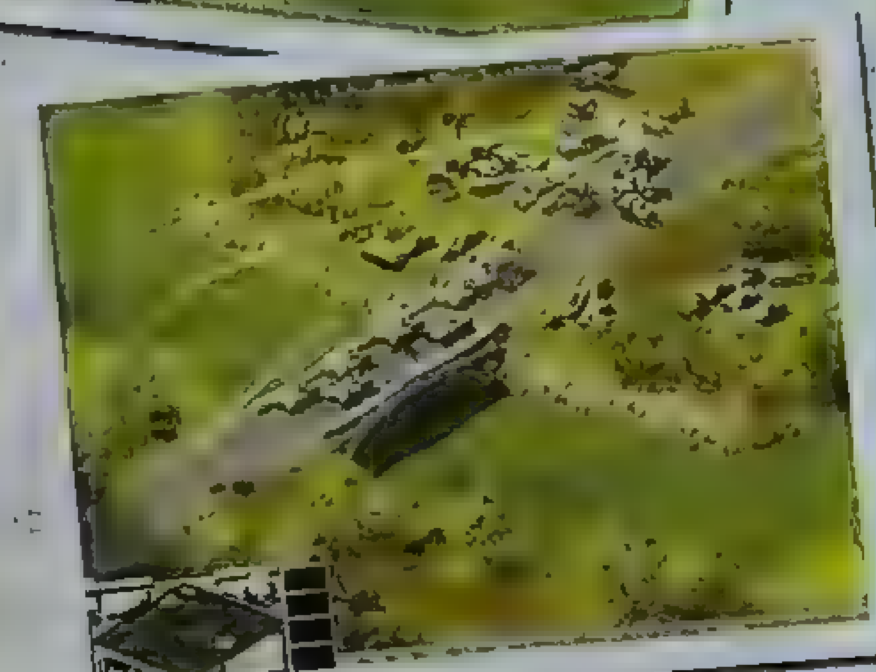
在所有这些精彩的外在表现之外，《突袭!》真正值得我们关注的要点，则在于它为游戏中的每一个单位都引入了经验值系统。一开始你的远程榴弹炮可能打得七零八落根本无法命中目标，但随着它打的弹药和目标越来越多，它的炮手的经验值就会增强，最终它将变成非常可怕的战争利器。这个经验值系统的重要作用，将充分反映在你的装甲部队、火炮、步兵等各个兵种上，经验值越高，你的部队将打得更准、看得更远、跑得更快，而且也更不容易被敌人击中!最令人感动的是，每一个战役完成后，你幸存的部队将跟随你进入下一个战役，直至最终获胜!



除了经验值系统之外，各种单位的兵种还会有弹药限制，不过在战场上你会拥有若干补给卡车，它可以维修装备、补充弹药，这样你将可以最大限度地在战场上自给自足。不过游戏最终对你的评价，还会根据你的补给量进行调整，补给得越少，得分会越高。所以"多快好省"地夺取战斗胜利，这将是对各位战略战术高手的终极挑战!





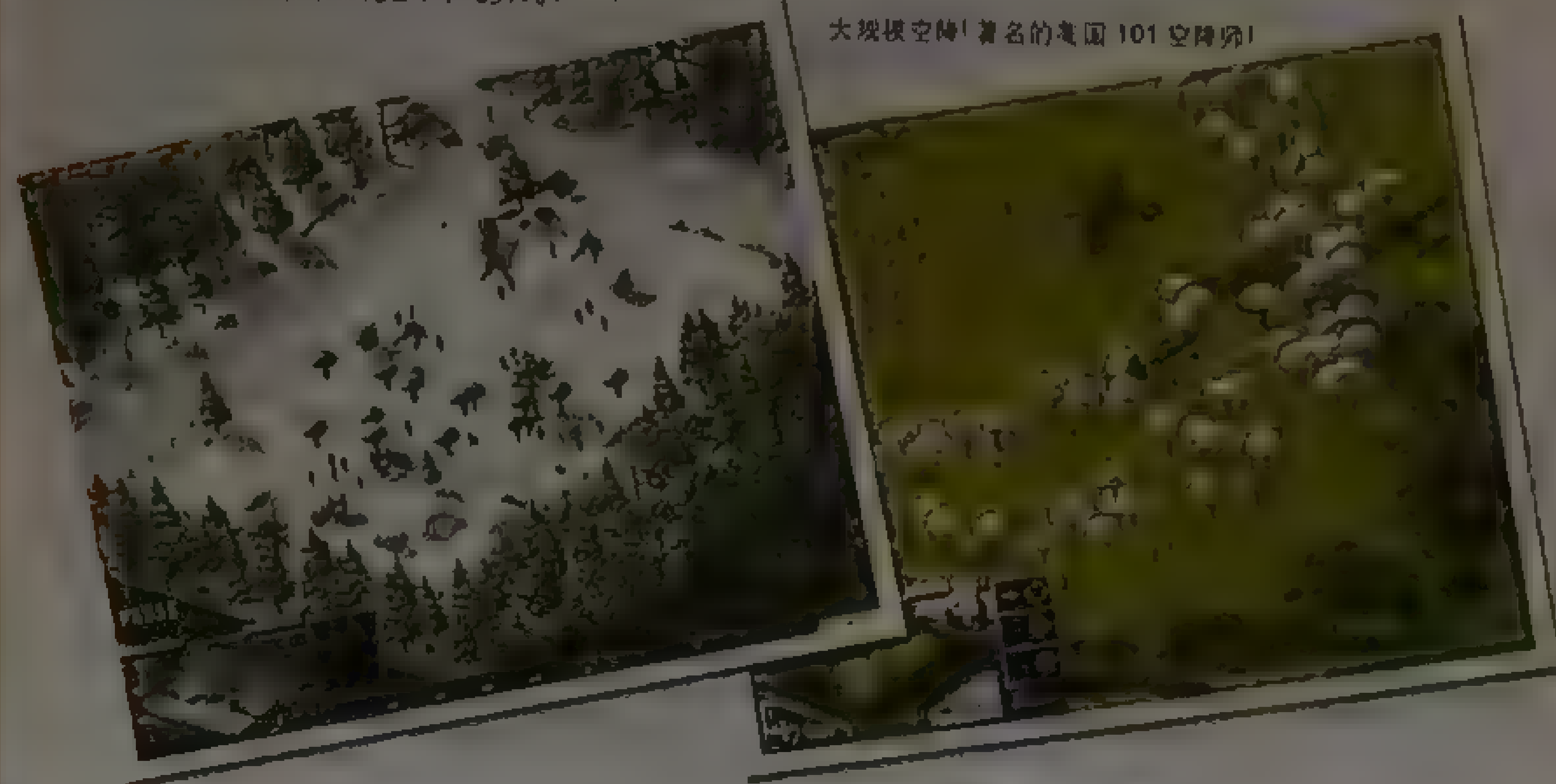


游戏一开始，你会获得一支小部队。[illegible]在战斗中，你可能都会感慨自己的兵力[illegible]。但别忘了，在战场上你可以缴获敌人的武器来增强自己的战斗力！在某些战场上，一开始你并没有任何的空战力，敌人的轰炸机会肆无忌惮地在你头上盘旋。这时你要找找看有没有战场上残留的防空高炮，或者找到敌人的防空高炮，然后派遣步兵消灭敌人的炮兵，再消灭周边的敌人，最后派两名士兵冲上去掌握火炮，然后它就会嗒嗒嗒地向敌机开火了。敌方阵地上往往会部署有威力强大的远程火炮，用这种方法将其夺取，凭借这些“战争之神”，你的进攻将会容易得多！在[illegible]任务后，你往往还会获得新的补给兵源，这时甚至还可能会出现新型的装备。

敌人发动攻击时，你的部队将不可避免地会遭到损失。如果预防到敌人的进攻路线，你的步兵还可以在指定地点布雷，这样便可以先期削弱敌人的力量，在面对面的会战中更多地保存自己的实力。而为了防止敌人的突袭，在重要地段上你还可以炸毁桥梁以阻止敌人的进攻。当然游戏中你和敌人都可以架设浮桥，在意想不到的地方发动突袭。

这款游戏支持多达 12 人的连线模式，这 12 人还可以分成 4 个战队，在广阔的战场上发挥密切配合、精确打击的威力！

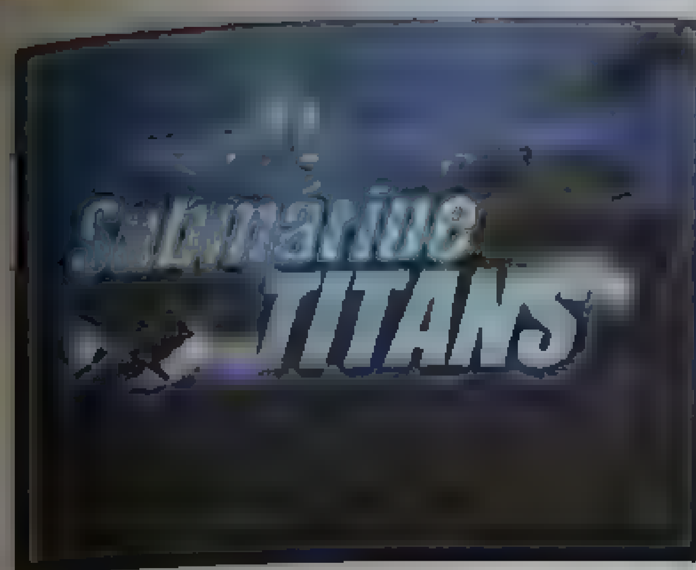
《突袭！》中设定的战术指挥内容非常丰富，你可以对部下下达一系列指令（按 SHIFT 键）让他依次执行，你需要抢占高地获得更好的打击效果，地堡和建筑会为你的步兵提供更好的保护，多兵种合成进攻将极为重要……在这个超拟真的战场上，你不仅需要精心维护你的部队的战斗能力，更需要精巧地运用每一个士兵，让你的战争机器运转得更为顺畅。你要知道，这不仅是一款即时策略游戏，更是一款即时战术游戏！■



大规模空降！著名的美国 101 空降师！

图像表现	95
音乐音效	100
操作	90
创意	100
策略性	100

出品公司	Fireglow / CDV
国内发行	未定
发行版本	1CD / WIN9X
类型	即时策略 [illegible]
最低配置	P II 200 / 32MB 4速光驱 声卡 1MB显存
推荐配置	-
3D加速卡	不支持
3D音效卡	不支持
多人游戏	支持
控制	鼠标+键盘
出品日期	2000年(德文版)/2000.10(英文版)
官方网站	www.suddenstrike.com



海底巨人

文/SAKURA　编辑/东东

话说“星际”和“帝国”这两大巨头统治即时策略帝国也有些年头了。其间，无论是《泰伯利亚之日》、《黑暗王朝Ⅱ》这些“名门之后”也好，《地面控制》、《幕府将军》等等“后起之秀”也罢，都只有敬陪在排行榜的末席，望着高高在上的两位前辈，徒唤奈何的份儿。于是，似乎就有人干脆放弃了“超越前人”的革命理念，转而打起了“模仿秀”的主意，《海底巨人》似乎就是这种战略思想的典型产物。

“哎，这不是……星际争霸吗？”第一眼看到《海》的人们，十个里有九位发出了类似的声音。的确！在外观方面，无论是画面风格，单位造型，还是操作面板布置，《海》毫不掩饰地显示着它对“星际”的模仿。客观地说，“星际”的视觉效果在即时策略游戏里只能算是中等，在这方面要达到它的水准并不困难。因此，作为 2000 年新产品的《海》，它的画面虽然是以“星际”为蓝本，但是有了相当的提高。

首先表现在各种单位的表现上，虽然是中规中矩的 45 度俯视 2D 造型，但是潜艇和建筑物设计得都非常漂亮，尤其是人类种族的单位。细部刻画也很周到，舰船和建筑物在工作时的变化，如闸门的开合、天线的旋转、气泡的冒出等，都有仔细的体现。其次是海底景象的描绘，与“星际”一样暗色的画面上，各种很精致的鱼游来游去，可惜数量太少，我印象中海底的鱼都是大群大群的（不过那样就看不清潜艇了！），偶而还有海底火山喷发的壮观景象。缺点是海藻和岩石过于单调。第三处也是最精彩的图象表现是《海》里的战斗　交火时，每一颗鱼雷射出后都带着小气泡组成的长长轨迹，你尽可以想象一下整个舰队同时开火的非凡气势；当潜艇被炸毁时，会化作许多碎片拖着烟火，散落在周围，而在地面留下的残骸过一会儿才会消失；如果有幸目睹核子武器的爆炸，你还能看见无形的冲击波一层层向外扩散，周围的建筑和舰船从里到外慢慢被卷入，变为火球。

仅从 2D 游戏角度来看，《海》在视觉效果方面无疑是做得相当成功，即使不能说象“帝国”那样精美绝伦，至少也称得上是“大家风范”。而且充分体现了 2D 游戏不吃配置的优点，在主流机型上玩，只要不将游戏设为最高分辨率，一般情况下，调动上百艘舰船一点儿也不觉得吃力。



俗话说“画虎画皮难画骨”，《海》这张酷似“星际”的虎皮确实来得威风……不过，对于“星际”作为一个优秀即时策略游戏的内在精髓，它又学到了几分呢？

先看看种族设定。在这方面，即时策略游戏通常有两种情况：大同小异（帝国）和迥然相异（星际）。《海》的种族设定是两者的糅合，三个种族中有两方是人类——“大白鲨族”和“黑章鱼族”，他们的设施和兵种都非常接近，只是外观上有所区别，所以他们之间甚至能够互相窃取对方的科技。而另一个属于外星的“硅族”则非常怪异，有许多极其诡异的装备和技术。从联机的实践来看，三族力量基本做到了均衡，只是人类在初期似乎力量稍强。



其次是兵种设定。我认为“星际”和“帝国”之所以比“红警”之流出色，很重要的一点是讲究诸兵种的配合，因此有了变化多端的玩法。而不是那种狂造苏军坦克，然后大军对决的单调战术。在这方面《海》可以说是远“星际”而近“红警”，战斗潜艇的区别仅仅在于火力、速度和装甲，没有各自的特点，所以你很自然地就会大量地



星际争霸　　海底巨人

造威力大又经打的兵种。当然也有一些特殊作战单位，譬如说布雷艇、捕猎艇（用于占领敌人建筑）、电子蠕虫（窃取敌人资源）和神经攻击艇（让敌军陷入瘫痪）等等，不过建造它们在资金和科技两方面都代价不菲，而且这些特殊作战用来对付愚蠢的AI还行，在对人作战时很容易被识破，所以也就显得意义不大。

第三是操控设定。在《海》里，绝大多数命令都可以设定热键，编队、调动和地点切换都便捷快速。如果你同时在进行多种工作（比如作战、生产、研发和补给），各工作均有工具栏进度显示或语音提醒，以保证"一心多用"。不同种族的工具栏各有特色，排列分布比较另类，可能大家要有适应期。

在以上的三点中，我认为兵种设定的失败是《海》的致命伤，这大大拉大了它与"星际"之间的的差距。当然，作为一款新游戏，《海》还是有很多前人没有的好创意，比较闪亮的有以下两处：

一、弹药补给系统。除了极少数舰艇外，你的军队不能再无限制地攻击了，一支大军耗尽弹药也是废铁一堆。有专用的弹药厂和支援舰为部队补给。外星的硅族舰艇则使用"能量"攻击，需要能量厂保持能源充足。这一改革使战斗更为真实，也更具策略性。

二、深度的设定。大海分为五个深度，两座非常接近的敌我炮台为什么不会相互攻击？因为它们处于不同的深度，可能根本彼此看不见对方。因此，如果你在建造防御体系时不考虑到立体作战的问题，敌人很可能钻这个空子蜂拥杀入你的基地。建筑物都座落在海底地面上而所有的潜艇都在"空中"（实际上就是海水里）活动，这点与其他即时策略游戏差别很大，具体战法也会因此不同。海底山脉会阻挡队伍航进，也可以让你的潜艇躲在岩石下避开敌人的侦察。与之相对应，你可以转换四个视角，更好地观察战场。

此外，《海》里还有许多新奇有趣的小花样：用黑客技术侵入对方电脑了解其全部资料，某些潜艇残骸可以通过"克隆"技术复活；控制鲨鱼来为基地巡逻……等等，至于这些花样在实战中起的究竟是"战略性"的决定作用，还是仅仅是好玩而已，在下也不好妄下定论，恐怕还要诸位同好在今后的联机作战中总结经验了。

即时策略游戏里好象还有两个"多余"的东西：任务模式和音乐。当年"红警"红透半边天，但一直打到伦敦或是莫斯科的朋友怕不是很多吧，有些人甚至根本不知道何谓"任务模式"……我个人认为即时策略的任务模式还是应该玩一遍的，尤其是那些比较复杂的游戏，就拿《海》来说，每个种族有10个任务关，过关条件不是简单的"敌军全灭"，而是包括采集一定数量的资源、研究或窃取某项科技、完成一次护航、占领一座建筑等一系列任务，目的是让你全面掌握各种战术，等于是一个巨大的教学模式吧！全部[illegible]……对战的乐[illegible]

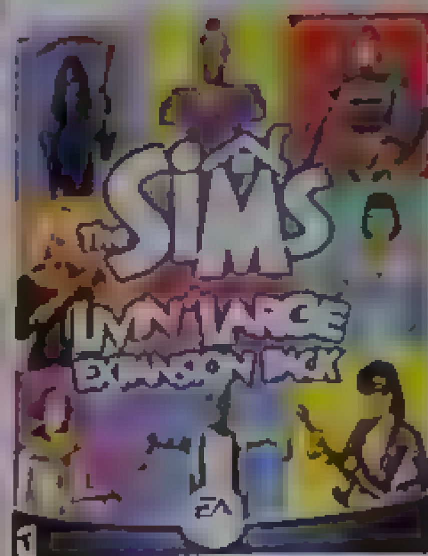
[illegible]的音乐，特别是在任务模式中，千万记得打开音乐！你所听到的，决不是一首曲子翻来覆去地播放，而是配合不同的种族、不同的战场、不同的情形各有相应的曲调，我最喜欢听硅族的"战斗之歌"，有点象非洲野蛮部落的战鼓。而在黑章鱼族进攻大白鲨族首都的一战时，则奏响了气势磅礴的宏大乐章，即使面对敌军百万之众，也能让你信心百倍！

最后想说说《海》一直未受大家关注的原因，我想最主要的可能是它本身稍微复杂了一点吧！大家玩熟了"星际"和"帝国"，要重新抱着英汉字典去学习另一个游戏，实在有些头疼。为了让各位能同享海底战争的乐趣，为将来联机对战多找战友，我特别制作了《海》的超详尽攻略放在《家游》的增刊《游戏胜经Ⅱ》里，包括全部兵种设施介绍、科技树和所有关卡任务简报，望诸位即时策略同好不吝赐教！■

图像表现	[illegible]
音乐音效	[illegible]
程　　序	[illegible]
创　　意	[illegible]
游戏性	[illegible]

86

英文名称：Submarine Titans
出品公司：Ellipse / Strategy First
国内发行：未定
发行版本：1CD / WIN9X，WIN2K
类　　型：策略（ST）
最低配置：P233 / 32MB
　　　　　4速光驱　140MB硬盘
推荐配置：P Ⅱ 450 / 128M
　　　　　16速光驱　255MB硬盘
3D加速卡：不支持
3D声效卡：EAX
多人游戏：支持
控　　制：鼠标+键盘
出品日期：2000.8
官方网站：www.subtitans.com



模拟人生：美好生活

文·编辑/东东

此乃声名赫赫之超人气游戏《模拟人生》（The Sims）的加强版，大家的火热期待程度自不必多说了吧……不过哲人们都说，梦想和现实似乎总是有差距的啊，尤其是所谓"加强版"的这种东西。果真如此吗？

新社区：毫无意义的扩大

在《美好生活》里，可以安家落户的社区由原来的一个增加到五个，请注意：是五个一模一样的社区，而且互不来往。我不知道这些新增社区的存在，除了能让我增加若干的存档空间以外还有什么其他作用。道路尽头那堵看不见的墙壁还在那儿，我仍然不能走出那个该死的正方形生活空间，去拜访我的邻居。真实的、宽敞的、开放性城镇，并没有如我所望在这款加强版里出现。

新人物：颇为有趣的面孔

在选择自己的造型时，我终于能找到更多看上去很不错的人物了，可以挑选出更象自己的家伙。服装嘛，好象还是非正式服装比正式服装多，这是很符合休闲精神的。引起我很大兴趣的是几款有趣的古装扮相，能让我在古色古香的城堡里演出亚瑟王的故事。

新物品：令人惊喜的丰富



再没有比看到这样多的新东西更让我感到高兴的了。这里面包括我以前从官方站点下载过的"天竺鼠"、"老虎机"和"麋鹿头"这些熟悉的东西，更多的是"点唱机"、"神灯"、"天文望远镜"和"圣诞树"等等上架新货。最令人感动的是在"艺术品"栏目里增加了很多廉价的装饰画和小摆设，即使是穷人家也可以把屋子弄得漂漂亮亮的。而富豪们也找到了更好的奢侈品，最昂贵的艺术品不再是价值13500美圆的雕像了，而是18000美圆的中世纪盔甲！而且许多新东西不仅仅是好看或者有某些功能而已，它们在我的家中引起了大量不可思议的事件！这个我们在后面会谈到。总之，我已经布置了一个里外全新的房子，用的都是在《模拟人生》里不曾有过的东西。



外星人事件　灯神　死神　小丑

新房屋：拙劣的失败设计

在增加新家具的同时，我理所当然的也得到了更多壁纸、地板、门窗、栏杆的图样，但我认为它们与那些漂亮的家具决不会是属于同一位设计师的作品——因为它们大多数都非常难看。除了少数古典式样外，大部分的新壁纸和新地板都用了艳俗的、大红大绿的色调，窗和门也是古怪而不美观的造型，这些东西组合起来的房屋更象是一间三流的情人旅店，而不是一位规规矩矩的小市民的公寓。

新职业：例行公事的增加

增加了包括黑客、新闻人、音乐人、食利者等5种新职业。但我认为增加5种新职业和增加25种并不会有什么不同，因为他们都是字面上的东西。在原先的《模拟人生》里，当我发现一位国会议员和一位黑道教父其实是用同样方式生活的时候（或许他们真是用同样的方式生活的），我就对这款游戏里的所谓"职业"这种东西不抱任何指望了。看来《美好生活》在这方面也毫无改进。当然，每种职业在工

作中发生的事情是不一样的，黑客不会因为成功地召开演奏会而收到支票，歌手也不会因为制造盗版光碟而被警察抄走电脑，可惜正如我刚才说的，一切都是字面上的东西，一个文字框表示了全部的事件，仅此而已。一名将军想在门口看到自己的卫兵不算是一种奢望，科学权威的住宅里当然少不了助手和学生，而体育或者娱乐明星的大门外应该永远拥挤着记者和拥趸……《美好生活》里没有这些，只用冷冰冰的文字和指数显示职业的区别。

新事件：最大的亮点

《模拟人生》所引起的最大不满，无疑就是大家对每天无聊生活的厌倦，除了吃饭睡觉上班，就是和那些同样无所事事的邻居们侃大山。又是新的一天啊……生活里总该发生点什么吧？无论是在现实里还是在游戏里，我们都是这么想的！在加强版里，新事件出现的频率之高让我喜出望外，它们大多是由那些新物品带来的。譬如说有一天我擦了擦那盏花300多美圆买来的神灯。"你在烦恼些什么呢？工作还是娱乐？"突然出现的紫色灯怪问我。"应该是工作吧。""让我来帮助你……"他说完之后我的魅力立刻提高了一级。不过你别指望他每一次都如此可爱，更多的时候他是真正的麻烦制造专家，让你的屋子烟火弥漫或者水漫一尺是其拿手好戏——一切取决于你的运气，记得存档。在我感到孤独和难受的时候，有一个神秘的小丑来到我家里，但是并没有带来欢乐，只是把事情弄得更糟罢了。至于某个夜里我的孩子在用天文望远镜观测火星的时候被外星人弄走的事（上帝保佑，第二天就送回来了），也许在你的家里也会出现……除了多多有趣的新事件外，原有的突发事件——例如"梁上君子入我门"——出现几率也有提高，这些使得《美好生活》在趣味性上比原作大大增色。

修正了的和没有修正的不合理

当着邻居的面和他的妻子接吻，这一尴尬的场面不会再有了。即使双方好感度达到100，我也不能与有夫之妇发展超出友谊的关系，例如接吻和求婚。一夫多妻的伊斯兰婚姻也是不允许的。混乱的道德状况终于得到了扭转。



时间系统糟糕依旧，从房间一头走到另一头仍然要花费很长的时间，为了节省时间，我还是不得不一天只吃一顿饭；定位系统糟糕依旧，我和我的女佣仍然被对方堵在门边动弹不得，更要命的是当堵塞解决后，我手上的披萨饼突然不翼而飞了。

总结一下，在《美好生活》里，我们虽然惊喜地看到了许多没有想到的好东西，相反，很遗憾，另一些我们想看到的改变却没有出现。不管怎么讲，它毕竟只是"加强版"，在内部引擎不做重大调整的情况下期望重大的改革显然是不现实的。假如你只是想把你的屋子弄得更漂亮一点或者经历一些更好玩的事情，《美好生活》会让你如愿以偿；假如你和我一样盼望更真实的全新虚拟生活，或许《模拟人生 II》才是应该期待的。■

图像表现	[illegible]
音乐音效	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
游戏性	[illegible]

87

英文名称：The Sims: Livin' Large
出品公司：Maxis / EA
国内发行：电子艺界
发行版本：1CD / WIN9X
类　　型：策略 · ST ·
最低配置：P233 / 32MB，300MB 硬盘
3D加速卡：不支持
3D声效卡：不支持
多人游戏：不支持
控　　制：鼠标 + 键盘
出品日期：2000.9
官方网站：www.thesims.com



悉尼奥运 2000

文/天翊网 · APPLE　编辑/东东

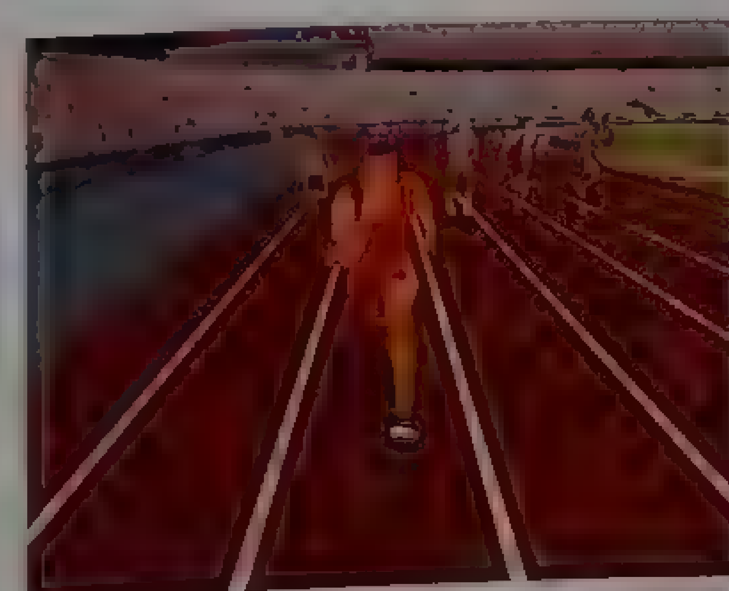
能够在奥运会上夺金是世界各国的运动员们最高荣誉，能够举办奥运会也是一座城市、一个国家的莫大荣幸，今天玩到这个名为"悉尼奥运 2000"（Sydney 2000）的游戏，不由得想起1993年的那个秋夜，12亿中国人由喜转悲的巨大情感落差，若不是那两票，可能今天手中的这个游戏应该是叫做：北京奥运2000(Beijing 2000)……呜呼，心中一股子酸劲又冒了出来。OK！打住，切入正题。

1996年借亚特兰大奥运会举行之风发行了《布鲁斯·詹纳的十项全能挑战赛》（Bruce Jenner' s World Class Decathlon）这个游戏，但是似乎并未取得多大的销售量，游戏的制作水平也是乏善可陈，玩家心目中可能没有什么印象了。Eidos这样的大牌公司决定在2000年发行这个同类的游戏，多少使人觉得他们在冒无谓的风险，尽管《悉尼奥运 2000》还获得悉尼2000年奥运会唯一指定的官方游戏授权。谁能保证他们成功呢？连制作人员自己恐怕也不敢"打包票"。

进入游戏，首先是出现的是游戏的电脑配置选择界面，你必须要选择主显示器驱动程序，也有软件模拟3D模式供选择，效果肯定是惨不忍睹，不用考虑了，而分辨率从320X200X16位色到1280X1024X32位色任你设定，应有尽有，高配置的朋友有眼福了。这里还可顺便列出程序检测出的你的电脑CPU的类型，时钟频率，显存的多少。此处令人生烦的BUG是每次进入游戏都要这样选择一番，不象别的游戏仅首次选择即可。



配置完成以后，悉尼奥运的标志出现在你的面前，然后是奥运官方网站的网址，这以后才是游戏的主菜单。在这个主菜单里，有街机模式(ARCADE)、奥林匹克大赛(OLYMPIC)、多人竞技模式(HEAD TO HEAD)可供你选择，多人竞技模式中可让你邀上三五好友"同室操戈"，最多可容纳8人比赛，这个设计是最好玩的，与AI一般的电脑比赛，当然没有和人"斗"来得有趣。同时可以看到的是游戏没有设计上网对战的模式，是否因为游戏厂商考虑到，这个需要靠反应和速度来取胜的游戏在目前尚不如人意的INTERNET速度条件下，已经失去了联网对战的必要性和可操作性？当然少不了训练模式(COACHING)，在你还对游戏操作不熟的时候，一定要先来这里进行一些特别训练，游戏不但为你提供了单人的训练，还在一些项目中（比如赛跑，游泳项目）提供了一个透明人（HOLLOW MAN？好莱坞的大片？！）如影随形地陪练，能很快提高你的水平。



游戏中设有12个比赛项目，包括田径类(100米、110米栏、标枪、链球、跳高、三级跳)、水上运动类（100米自由泳、10米跳台)、3人组自行车场地赛、举重、双多向飞碟射击以及K1级单人划艇障碍赛。比赛项目的设置除了自行车场地赛是集体项目以外，其余均为个人项目。目前对制作厂商在项目中的选择目的还不十分清楚，但是他们应该是为了尽量吸引更多的玩家来玩这个游戏而精心挑选了这些项目的，当然免不了这些体育竞技项目游戏化的创意和技术方面的局限。包括中国和中国台北在内的32个国家和地区出现在游戏的选项中，不用说，各位一定是选择中华人民共和国了。游戏的

游戏评析

[illegible]一致，无论是场地外观还是大小比例方面都尽量做得相当。据说制作厂商为此专门去悉尼实地做了很多考察工作，加上悉尼奥运组委会的帮助，经过这些努力，游戏这方面的效果还是不错的。

在比赛中你能对选手进行的控制不多，缺省的设置是左右两个方向键可以分别控制速度和力量，或者是起跑、跳水动作控制等等，回车键可控制跳高、三级跳远、标枪、铅球等等起跳和投掷特殊效果，方向控制仅在双多向飞碟射击或 K1 级单人划艇障碍赛才起作用。每个项目的操控都不尽相同，所以事先进行的训练是很有必要的，你可能要好一会儿摸索才能上手。现在请各位玩家注意了，除了 10 米跳台、双多向飞碟射击以及 K1 级单人划艇障碍赛以外，别的项目都需要尽量快速地狂按左右两个方向键，尤其是 100 米自由泳，我是无法一直以高速游完全程，手酸得不得了，啧啧！比赛时回车键的按下必须要抓准时机，这有时候比你狂按左右两个方向键卯足了劲还要重要，比如在跳高比赛中，恰当的起跳让你能轻松地跃过横杆。方向键的控制在 K1 级单人划艇障碍赛中至关重要，这方面反应的敏捷是胜利的唯一办法。这个要点同样适用于双多向飞碟射击中，尽管方向键的控制远不如鼠标那样灵活。最难的应该是跳水这个项目，在其中的多次转身等等动作的实现实在是很难掌握。虽然游戏这样的设计比较乏味，但是比赛还是有极大的挑战性，操纵着中国的运动员无往不胜真是让人激动不已，自己宛如置身于悉尼的大赛现场。



游戏中可以任你设置为比赛过程中只显示你一个，别人都不出现，也可以设为大家都依次来比赛，好似看电视直播一般，当然你厌烦时也可以按回车键跳过。比赛的开始和电视直播毫无二致，依次介绍参赛的运动员，而他们也礼貌地向大家招手致意。运动员的各项能力值的设定还是有相当的歧视性，起码我们祖国的 100 米跑运动员就比美英的黑人运动员差的太远，虽然现实情况是不如他们，但也差得太离谱了。运动项目的男女项目也算分得比较均匀，男 8 项，女 4 项。比赛除了 3 人组自行车场地赛采用上下分屏比赛画面，其余的都是在一个画面中竞技。运动员的形象设计栩栩如生，只是脸蛋模式比较少，好象肤色相同的运动员模样都差不多。运动的动作，姿势都是目前为止最好的，这点没人会反对。一些细节方面比如他们创造好成绩后花样繁多的兴奋表现，以及准备起跑前的专注准备神情等等，给人留下极深的印象。唯一马虎的是现场的观众设计的很简单粗糙，简直是一大块色彩板竖在那里。游戏中还请了 BBC 的金牌奥林匹克解说员 Stuart Storey 和 Paul Dickenson 做精彩的评论，可惜我们大多听不懂，意义不大。游戏中的输入名字也很奇怪，只能按方向上下依次输入，不能在键盘直接输入，简直是 8 位机的设计，真落伍啊！



据可靠消息，本游戏将同时开发 PC，PS，N64 和 DC 版本，看来 Eidos 打算借悉尼奥运会的东风大赚一把啦。不过游戏的成功与否和它在多少种平台上开发并无关系，虽然他们做到了精美的 3D 图像，不错的比赛细节，给我们留下了几乎完美的印象。但游戏是游戏，不是光给人看的，它的游戏性严重不足，完全落入俗套的操控简直要把人累死，这些都让我们大失所望。因此游戏整体无疑是失败的。看来综合体育类的游戏目前尚无很好的创意，业界十分急需这方面的天才出现。最后奉劝大家玩这个游戏时，先备一支专治关节疼痛"扶他林"软膏，一个新的键盘，以免不测。（APPLE 是口授写完这篇文章的，因为手指已经完全麻掉了……）■

图像表现	[illegible]
音乐音效	[illegible]
操控	[illegible]
创意	[illegible]
耐玩度	[illegible]

79

英文名称 Sydney 2000
出品公司 ATD / EIDOS
国内发行 未定
发行版本 1CD / WIN9X
类 型 运动 SP
最低配置 PII266 / 32MB 内存，320MB 硬盘
3D 加速卡 D3D / 软件模拟
3D 声效卡 不支持
多人游戏 支持
控 制 鼠标 + 键盘
出品日期 2000.8



家园：灾难

文·编辑/游骑兵

还在为昔日那重返家园的悲壮与艰辛的旅程而感怀吗？不过在这个新作如云的电子娱乐时代，再令人感动的作品，也会随时光的流逝而迅速地淡出人们的记忆。此刻我从硬盘上找出了作为那数个不眠之夜的唯一记忆——我亲自录下的长达 9 分 30 秒的游戏主题歌"Homeworld"，在激烈与悠远交织的乐音声中，我带着一种既陌生又亲切的心境，接触着这款"家园传奇"(Homeworld saga)系列的新作……

不要误以为这部《家园：灾难》(Homeworld: Cataclysm，下文简作 HWC)就是《家园》(Homeworld) 的资料片。Sierra 公司为了使这部作品摆脱成为前作附庸的命运，甚至没有让前作的游戏制作组 Relic 再次出场，转而调用 Barking Dog 这个制作组来担纲。《灾难》这部新作无论从故事线、舰船体系还是系统功能上，与前作相比都有相当程度的变革，当然它仍采用前作的游戏引擎(包括图形引擎和操控模组)，从 Sierra 为这部游戏所作的宣传基调来看，在这一游戏体系上，该公司很可能会不断地发展和丰富它的故事线，力争在电脑游戏界中创立一个类似"龙与地下城"或"创世纪"一样的新的游戏体系。

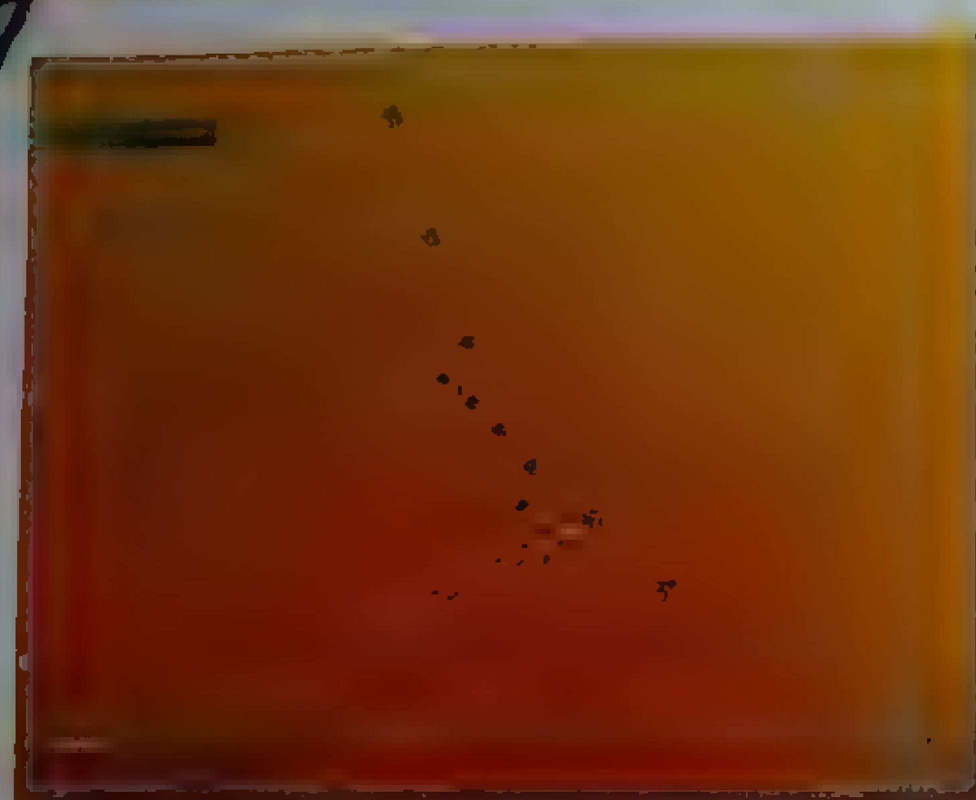
HWC 的故事是以库申族 (Kushan) 为主角，当他们从卡拉克(Kharak)星球重返希格拉(Hiigara)星球 15 年后，落败的泰坦族(Taiidani)纠集 Turanic 海盗不断侵扰这些重返家园者（在 HWC 中库申族人被称为希格拉人 Hiigarans)，但这还只是整个故事的开始，更大的、针对所有人类的威胁会渐渐浮现。

在单人战役任务中，你将指挥 Somtaaw 基思(Kiith Somtaaw，基思为"家园"体系中以家族为基础发展起来的社会团体组织，各个基思往往掌握着一两项科技的最顶尖成果，详情请参考《家园》手册"种族历史"部分)，这是一个擅长采矿的团体。还记得前作中刚一开始，泰坦族将整个卡拉克星球彻底摧毁的一幕吗？在那次大灾难中，Somtaaw 基思损失了它大部分的成员，同时也丧失了它在整个社会中的政治影响力。重返家园后，在一次采矿作业中 Somtaaw 基思的采矿船 KUUN－LAN 号收到一个求救信号，要求他们帮助驱除 Turanic 海盗，由此开始，他们却逐步接触到一个邪恶的异形种族(Beast)。而此次的任务，就是面对异形种族、泰坦残余势力及 Turanic 海盗，拯救希格拉！



Somtaaw 基思的科技能力原本是在采矿方面的，因此它的战斗科技在一开始并不发达。游戏制作组在 HWC 中根据 Somtaaw 基思的特点度身定作了一套新的科技研发和舰船使用体系。新体系的最大特点，就是功能奇异、一船多用。例如游戏中的水蛭战机(Leech drone ships)就拥有谍报、侵蚀和汲取这三项能力，它会吸附在目标船体上，为你传回目标的方位、逐渐破坏目标或将目标资源转换为 RU（游戏中的资源点）并传回处于附近的己方资源船上。而那些工作船除了采矿之外，随科技的研发，它们还将担当维修船和俘获船的角色。此次面对恐怖的异形种族，你会遭遇到奇异的异形船只，这些异

游戏评析



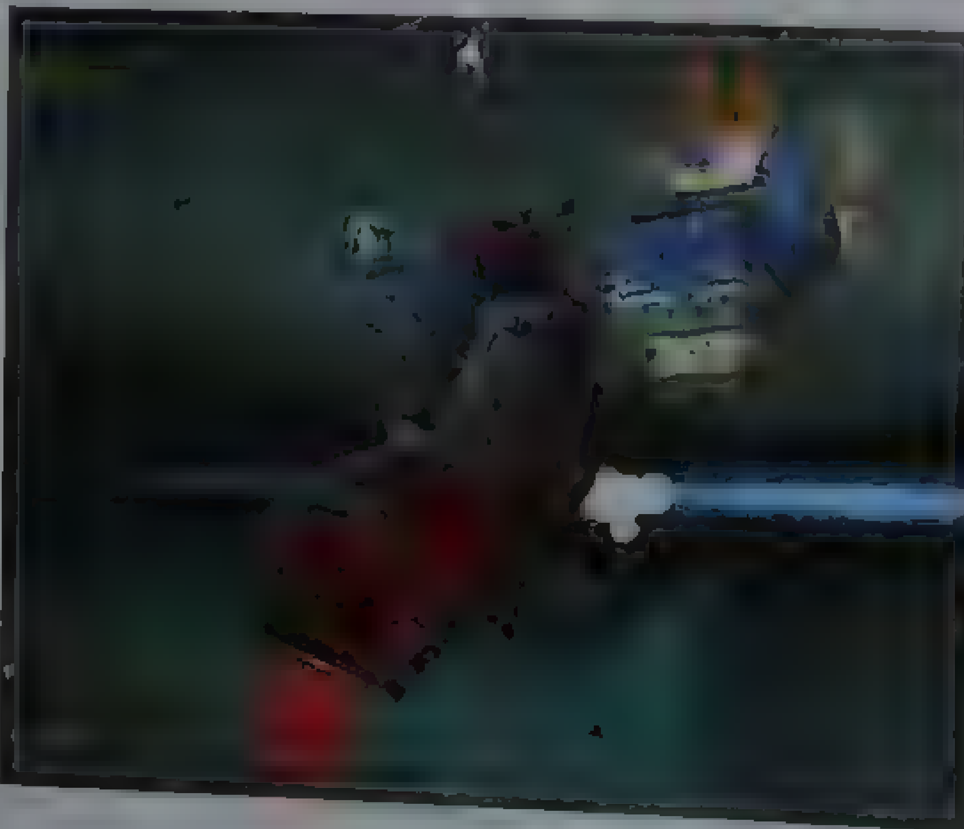
[illegible]，游戏中设定了路径点的操作功能，使你可以方便地设定飞船的巡逻路线。[illegible]这些[illegible]，将很大地改变游戏的战略战术决策。

HWC 在图像表现方面与前作相比没有什么特别的差异，它同样拥有良好的硬件适应性，即使使用软件 3D 图像模式亦可获得很好的画面效果。在使用高级 3D 图像加速卡时，HWC 新增的 3D 特效将能更好的表现出来，诸如冲击波爆炸效果 (shockwave explosions)、全息投影效果 (holographic projection effects)、多边形精确碰撞 (polygonal accurate collisions)、防盾效果 (shielding effects)、透明火焰效果 (lens flares)、动态高洛德投影 (dynamic Gouraud shading) 及新的舰船维修效果 (ship repairing effects) 等等。这些技术名词也许对我们来说没有什么特别的含义，但当你进入游戏，你会感觉到一切都更为真实贴切，更具有视觉冲击力。

形舰船会发出传染波束，将目标船只上它所未知的科技同化而掌握之。当然在游戏中你还可以看到来自前作的熟悉的舰船，它就是出现在 HWC 中的本图西族 (Bentusi，前作中不断与你交换科技、提供情报的一个强大种族)、泰坦族和 Turanic 海盗。

为了调整游戏节奏，游戏制作组特意增加的时间压缩功能，可以以 1 到 8 倍的速度流逝时间，借此加快那些枯燥的矿物采集或远程奔袭过程。由于星空战场广阔，游戏的指挥又分为舰船场景和传感器场景，HWC 中特地为传感器场景添加了战斗指挥功能，这就方便在大范围内快速地指挥调度舰队。不像前作那种星空景物一览无遗的设定，此次游戏中增加了战争迷雾设定，你需要经过探索才能得知矿物的分布。在普通矿物的基础上，HWC 更增加了一种水晶矿 (Crystals)，它比普通陨石拥有更密集的资源，但采集起来更困难，而且很不稳定容易爆炸，这种矿并不受战争迷雾遮挡，因而很可能成为对战双方争夺的焦点。

为了适应大场景的战斗需要，游戏中还增加了传送门 (hyperspace slipgates)，你的舰队可以通过它快速地传送到遥远的位置，执行各种战役突袭和转移。由于所有的活动目标情况都需要在你的舰船



为了帮助那些容易在没有[illegible]的太空中迷失方向的玩家更容易地获得方位感，游戏特意为传感器场景中增加了框架维度指示，而在舰船场景中，一旦飞船开始运动，则因应着跟随飞船拉动的镜头，太空中的陨石颗粒会拖动显示为顺应移[illegible]，[illegible]不仅更有速度感，[illegible]方向。

《[illegible]》[illegible]人以极深印象[illegible]，HWC 的所有音乐仍旧由前作的音乐制作人 Paul Ruskay 担纲，与 Studio X 的作曲家 Greg Sabitz 共同完成。与前作[illegible]的风格相比，此次 HWC 的音乐[illegible]人的[illegible]要黑暗一些，这[illegible]整个故事架构的调整。

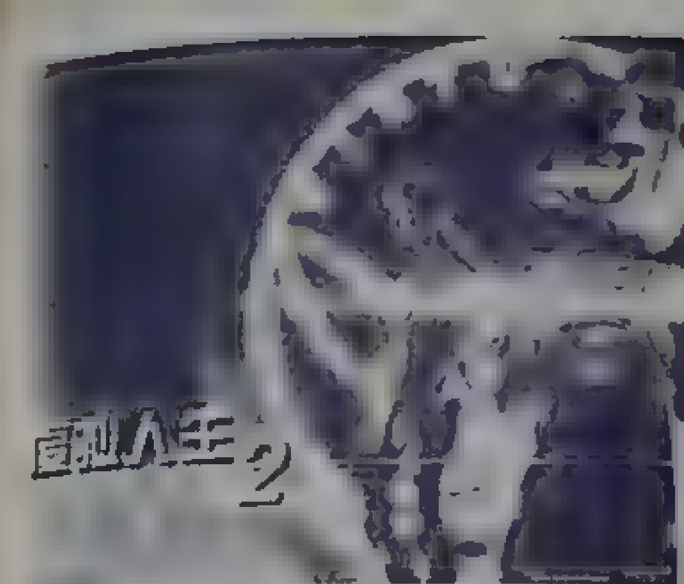
对于[illegible]《家园》的玩家，你可能需要花些时间来调整你的习惯和策略，而对于从未接触个"家园"系列的玩家，你最后按照游戏的教程耐心地一步步熟悉它独特的操作。凭借全新的故事、更具挑战性的设定，无论是喜爱"家园"故事还是太空对抗的玩家，都会从《家园：灾难》中找到你想要的乐趣，以及你难以预期的惊喜。■



评分项目	分数
图像表现	9.0
音乐音效	9.0
操控	8.0
创意	10.0
策略性	10.0

9.2

出品公司：Barking Dog / Sierra
国内发行：未定
发行版本：1CD / WIN9X WINME WIN2K NT4SP
类型：即时策略 ST
最低配置：P II 200 / 32MB
4速光驱 声卡 4MB显存
250MB硬盘+50MB零时文件空间
推荐配置：P II 350 / 64MB，
12MB显存之3D加速卡，
400MB硬盘完全安装，带滚轮的鼠标
3D加速卡：OpenGL / 软件3D
3D音效卡：不支持
多人游戏：支持
控制：鼠标+键盘
出品日期：2000.9
官方网站：homeworld.sierra.com/cataclysm



虚拟人生 II

文/小刀　编辑/东东

在国内，"桌面大富翁"是一种技术含量相对不高、制作成本低廉而又受到最广大玩家群欢迎的游戏类型。但是欧美的大富翁游戏由于语言限制和规则烦琐等诸多原因，基本上未能在国内造成影响。而本土游戏又是台湾大宇大富翁系列一枝独秀的局面，所以，《虚拟人生 II》能在声光效果一般的硬件条件下，仅仅凭借着出众的创意就脱颖而出，也就是意料之中的事了。

一般来讲，大富翁最大的娱乐性来自于多人游戏的竞争。众所周知，在现实中要聚齐多位好友同享乐趣却是可遇不可求的。而几乎所有的大富翁游戏的单人模式，包括最成功的大宇大富翁在内，都存在着电脑太弱、过程枯燥的问题。在这方面，《虚拟人生 II》却独辟蹊径，成功地创造了具有相当可玩性的"单人大富翁"。

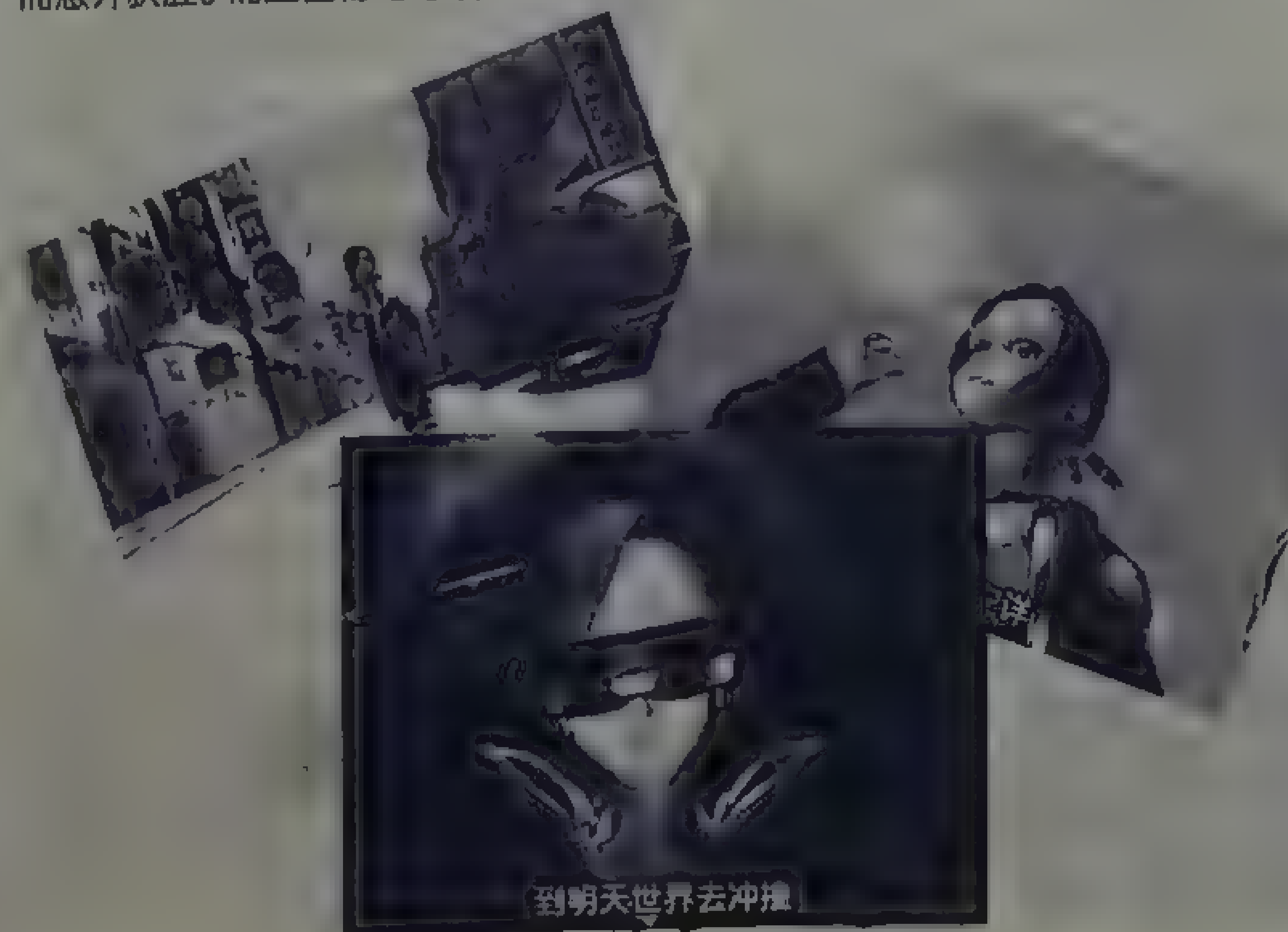
可玩性首先来自于主角养成系统。如今，练级和转职早已不是 RPG 的专利，养成因素正被越来越多的游戏类型引进，这充分证明了它在增加游戏可玩性上的显著作用。在《虚拟人生 II》里，我们要无休止地围着不大的地图打转，产生厌烦情绪当然是难免的。所以，设计者让我们能在这个无聊的过程中能够不断提高自己的属性，同时根据这些属性转化自己的身份，获得特殊的技能，使单调无味的走格子活动因为有了某种目标而变得有趣起来。许多玩 RPG 的朋友能够从"在迷宫里走来走去，打死怪物升级"这种简单的工作中获得乐趣，也正是基于这个原因。

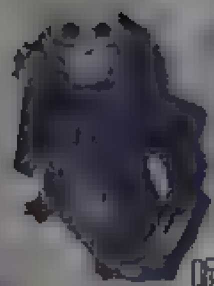
其次是经营系统。与它的前作不同，《虚拟人生 II》里的怪物不仅仅起到拦路陪你练级的作用，而且你可以收纳并培养它们，同时买入怪物股票。当一种怪物因为投资而变得更强的时候，它的股价也会随之上涨，你能因此提取收益。更重要的是，你这些经营活动的意义不仅仅体现越来越大的金钱数字上，用钱培养出色的怪物才是目的，怪物越强大，你能从它身上获得的"怪物卡片"的威力就越强大，在最后的决战中，这些卡片将是你战胜魔王的唯一法宝。

当然还有战斗系统。在《虚拟人生 II》的战斗里，你要用随机产生的卡片向怪物进攻，何种级别的怪物会在哪里碰到是不可预料的，战斗卡片到来的顺序也是不可预料的，加上命中率因素的引入，使得战斗中经常出现你意想不到的状况。你可能因为总拿到防御卡片而无法战胜很弱的敌人，也可能因为强大对手的多次"MISS"而意外获胜。而且怪物的等级可以随着玩家等级的升高而升高，让战斗永远都有富有挑战性。

然后是事件系统。《虚拟人生 II》在这方面新意不多，运气事件、大小神仙、小游戏、占卜……这些东西在普通大富翁里都是常见的，而且感觉上这回的小游戏没有一代的好玩。比较有特色的事件要属"任务格"这个东西了，那个无厘头的情报机关经常交给你一些古怪的任务，是相当不错的创意，不过好象这次的任务完成难度比前作要大。

最后是游戏的最终目标。正如大家所知，《虚拟人生 II》是主要为单人娱乐设计的大富翁，所以胜利目标也就不好订为"让对手破产"之类。一个类似于 RPG 的故事于是产生了，为游戏带来了终极目的：战胜阿修罗王，拯救地球。平心而论，这个故事和目标实在非常无聊可笑，不过重要的是，有总比没有来得好。"最后会怎样





呢？”——这种心理是许多玩家在漫长的游戏里赖以坚持下去的精神支撑。

以上种种，让《虚拟人生 II》这款游戏具有了强大的娱乐性，说白点就是“有意思、好玩”，而这恰恰是绝大部分国产游戏最欠缺的东西。当然，这款游戏里也有些设计的不合理也使其娱乐性打了折扣。

譬如说属性和职业的提升，在游戏结束前，你可以把所有属性都升到最高，经历过所有的职业，这无疑是枪毙了游戏的第二次生命，既然一切都经历过了，还有什么再玩的必要呢？这让我想起 SFC(超级任天堂）上的一款叫“人生剧场”的作品，它的属性和职业升级系统与“虚拟人生”极为相似，不同的是你很难在一生（也就是一次游戏）中达到全知全能，而一般只能做到一两项职业的颠峰，如果从事某些高级职业，如政治界和电影娱乐业，甚至一辈子都无法成为总理大臣或者天皇巨星，这就鼓励好胜的玩家乐此不彼地战斗下去，大大延长了游戏的生存周期。《虚拟人生 II》与其让玩家们为了完成某关任务（这些任务有些难得离谱）被迫不停地绕圈子，还不如让大家为了新职业和新经历而自觉地反复重玩。

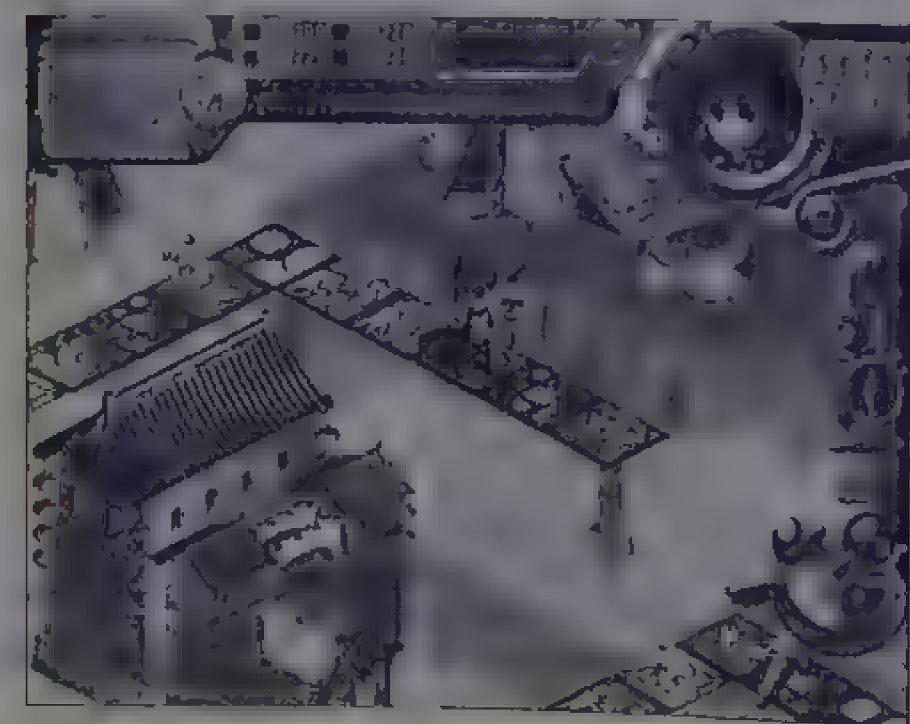
再例如装备问题，虽然增加了“怪兽装备”，但无论是“怪兽装备”还是“主角装备”感觉都好象是马马乎乎的样子，而且每人只能装备两种，进商店买装备就是例行公事，给每头怪兽配上两个完事。为什么不能象 RPG 那样，让装备带给我们惊喜呢？给道具设计多种样式(哪怕 2D 也好)，赋予属性，让它们随机出现，每次进道具店都有等待新装备的欲望，不是非常有意思吗？

还有那个电脑对手的存在也是很讨厌的事，它只要走它的路就完了，为什么我必须看它买了多少股票，涨了多少属性，赚了多少钱种种无聊的讯息？说到这个无聊的电脑对手，据说是设计者应广大玩家要求加入多人游戏竞争模式的产物。但我不认为《虚拟人生 II》是一款适合多人共享的游戏，因为玩家要做的事不仅仅是简单的掷色子而已，更多的时间要花在买卖股票、经营怪物、玩小游戏等等事情上，这样等待中的其他人就会很不耐烦了。因此，虽说联机和多人游戏是当今时尚，但在《虚拟人生 II》里就完全不具备可操作性。设计者只安排了简单的双人对战，可能也是基于此考虑吧。



乏味小游戏的唯一功能就是损耗键盘

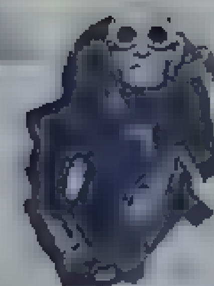
至于声光效果，虽然看起来还很一般，但是在国内游戏中(包括港台)当属中上水平，笔者个人觉得，它与这个领域的顶级大作《大富翁IV》已经相差无几。专门请明星乐队配主题曲在国内业界里倒也不是头一回（国产游戏好象还特别热衷于这种外在的东西)，不过这次的歌却非常好听。唯一难以理解的是，为什么设计者花大精神打造了那么多乐曲，却不愿意在游戏里为玩家提供音乐选择的设定呢？要知道，游戏里的音乐却是要陪伴人们走过长长的旅途的，翻来覆去地听一首曲子实在让人发腻。和音乐一样，片头动画制作得很有水准，人物动作的流畅和真实让我惊讶，相反，与最终 BOSS 决战的动画敷衍了事，给人虎头蛇尾之感。如果设计者能把放在短短片头上的精力分摊在整个游戏里，可能效果会好很多。毕竟，游戏不是广告片。



与它的前作一样，《虚拟人生 II》无疑是成功的，这也是国产游戏难得一见的成功。不是靠“宏大壮观的即时策略”，也不是靠“华丽眩目的全 3D 场景”，而是靠简单的大富翁形式和不简单的天才创意，在漫天欧风美雨中为中国游戏夺取了一次胜利。这实在是一个令人尴尬，却又不得不苦笑着认同的的事实：在中国游戏业当年那些超英赶美的铿锵誓言都随风而去的时候，我们却意外地发现，在这片叫做“国产游戏”的荒原上居然还保有一块令人惊喜的绿洲——竟然是一个小小的工作室用一款小小的游戏撑起了业界的一叶希望之舟。■

83

出品公司：明日工作室
国内发行：新天地
发行版本：1 CD / WIN9X
类　　型：策略［ST］
最低配置：P200MMX / 32MB　400MB 硬盘
3D 加速卡：不支持
3D 声效卡：不支持
多人游戏：支持
控　　制：鼠标＋键盘
出品日期：2000.8
官方网站：www.virtuallife.com





刀剑笑

文／游侠创作室・HAPIII　编辑／东东

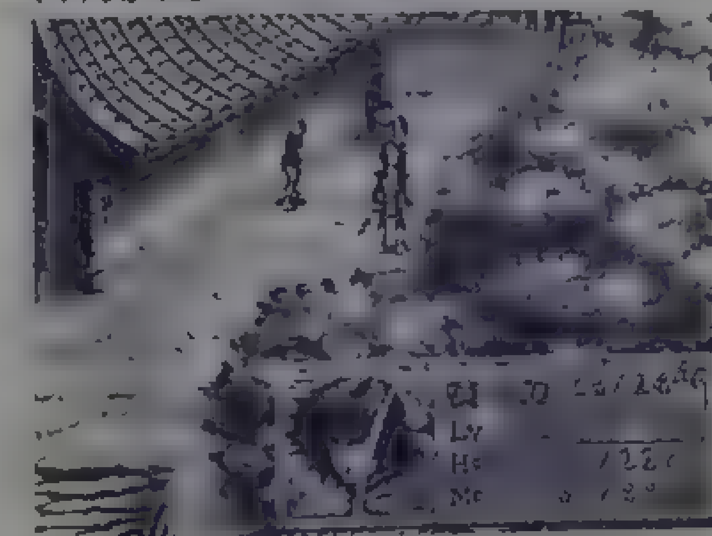
港台武侠漫画进军游戏业已成潮流，如《风云》、《六道天书》、《中华英雄》等等，现在这份名单里又添上了香港漫画家冯志明的经典作品《刀剑笑》。

三名性格迥异的主角都是名震武林的绝顶高手：风流潇洒的剑侠名剑，剑如其名；纵横江湖的刀客横刀，快意恩仇；拳腿无敌的笑三少，重义轻利。游戏按漫画情节分为四个章节：前三章“横刀夺爱”、“名剑风流”和“笑看风尘”，分别以三人为主人公，是传统的 RPG。第四章“刀剑笑”是 RSLG 类型，三名主角一起直捣黄龙杀死燕千岁。大家一定已经猜到，前三章中对三名主角的培养结果会影响到第四章中的人物属性和等级，因此每一章的游戏过程都很重要。

三人各擅一门绝技，相互之间亦敌亦友、似敌还友。游戏中的江湖恩怨和儿女情长丝毫不输于小说，内容偏重于表现人物情感的喜怒哀乐和悲欢离合。创意很不错，避免了冗长的剧情使人厌烦，但同时也可能因为情节过短而对人物刻画不够，破坏整体剧情。我感觉游戏策划还是成功的，若能象古龙小说那样，把三人的故事交叉叙述，产生更多的悬念，那样就会更引人入胜。

游戏场景融入了国粹水墨画风格，构成与漫画原作意境一模一样的场景。据开发小组称，这种尝试是希望能忠实地将原作的优美笔触一览无遗地呈现给玩家。我的实际感觉是场景画面精致细腻，色彩不太鲜艳，但看上去却很舒服，似乎这种着色的水墨画表现手法很适合古装武侠游戏。战斗时武功招式和魔法绝技的施展也带有一些光影效果。反观人物画面就差强人意了，其实际比例尽管参照环境的大小显得比较真实，服装式样和颜色也各不相同，但因为人物太小，五官无法表现，身体轮廓和四肢也马虎，总体感觉整个游戏画面让人物给毁了。值得一提的是人物脸谱倒是下了不少功夫，各角色不同年龄的脸谱都不同，比如横刀年少时的天真无邪和成年后的沧桑感都在脸谱上刻意地表现出来了。

音乐表现普通，是武侠游戏惯用的民乐风格，全部采用 CD 音轨格式，与游戏中的画风比较吻合。乐曲共有 40 多首，一路上叮叮当当很是热闹，可没一首能给我留下深刻印象。不过片尾曲挺好听的，可惜



是粤语听不懂。

头尾动画相当有气势，也许由于技术上的不足，没有象《笑傲江湖》片头动画那样卖弄 3D 技术。但人物造型比后者强，轮廓柔和，身体边缘很少出现“棱角”，长发、衣袂的飘逸感也表现得很好。片头动画中那段武术表演估计是采用了动态捕捉技术，一招一式都十分自然逼真。三名主角各有自己的片尾动画，横刀的沧桑悲凉、三少的玩世不羁、名剑的超凡脱俗都被刻画得淋漓尽致。

所谓游戏，最重要的当然是游戏性。很遗憾，《刀剑笑》在这方面不尽如人意。只有一条主线，没有分支任务，显得单调。虽然分了四个不同的章节，连主角也不断更换，但经典的“踩地雷”遇敌方式还是令人乏味。幸好战斗是在地图上直接进行的，采用流行的即时战斗模式，不间断的战斗过程倒是紧张刺激。攻击次序通过“行动力指数”来协调，行动力指数与人物等级成正比，只要行动力指数充足，可以连续进攻。这么一来就产生了战术运用是一刀一剑地进行拉锯战，还是多积攒行动力，用连续攻击予敌致命一击？往往胜负就取决于这一念之差。

《刀剑笑》最大的败笔就是战斗难度过高，战斗演变成喝药竞赛了。那么说带足补药就万事大吉了？错，游戏中最多的就是药，到处都是。问题是在战斗中喝药也是要消耗行动力指数的，当你遭围攻时，还来不及使用浑身上下那么多的药就已经挂了。到那个最终 BOSS 燕千岁，难度就更变态了，心理承受能力不太好的同志还真会受不了。如果制作者是想以此来延长游戏时间绝对是个失误，恐怕很多玩家会因此而放弃通关的。■

68

出品公司：[illegible]
国内发行：未定
发行版本：3 CD / WIN9X
类　　型：角色扮演［RP］
最低配置：PII300 / 32MB，4 速光驱 340MB 硬盘
3D 加速卡：不支持
3D 声效卡：不支持
多人游戏：不支持
控　　制：键盘
出品日期：2000.8
官方网站：www.pdgame.com



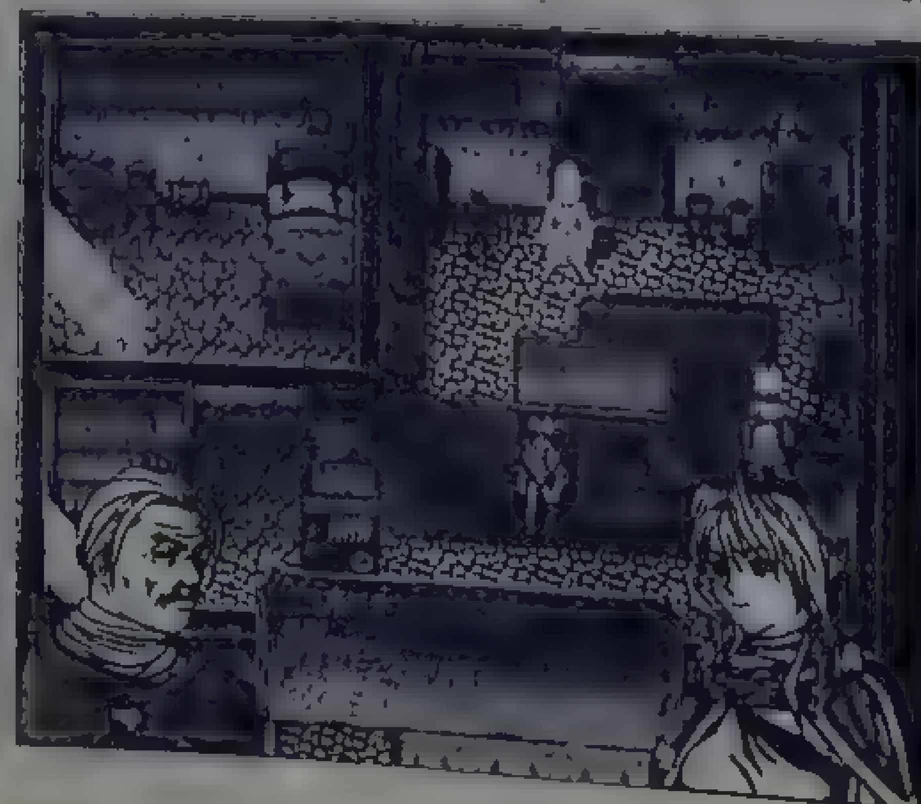
幻舞天使

文/子龙　编辑/东东

记不清从什么时候开始，人们就已经习惯于用武力解决各种冲突，他们把这种解决之道称之为战争。对大多数人来说，这是一场可怕的噩梦。即使从梦中醒来，人们仍然会为梦中发生的一切付出难以想象的代价。而当这种苦难和不幸必须要由一个柔弱的少女来承担时，等待她的又将是什么呢？伴着些许秋风的凉意，由韩国"Kama 娱乐"制作的 RPG 新游戏——《幻舞天使》(Leithian) 又将带我们走进一个古老而又现代的爱情故事中。

这次我们将决定一位名叫艾琳的女孩的命运（一个很漂亮的 MM，是不是很令人振奋:）由于这是一款多线 RPG，因此，不同的经历将导致不同的结局，那些追求完美的玩家可能就得多费点神啦！当然，既然游戏与爱情有关，那么在漫漫长路上也不可能只有女主人公孤身一人了。在整个游戏中，将陆续有 NPC 成员加入，最多能组成六人的队伍。

游戏在出场人物的类型设计和战斗方式上采用了《博德之门》的方式，即可以象传统 RPG 里那样选择多种职业的角色一起冒险，又同时能让他们以 ARPG(动作 RPG)的方式战斗。除了主角是一个魔法和力量并重的职业角色——魔剑士外，还可以同时拥有像骑士、白魔法师、魔法师、射手、猎人和武道家这种专业性较强的角色，不足的是每个人物都只能固定在一个职业角色上，无法像很多 RPG 游戏那样进行转职。战斗是 ARPG 式的。但不象"大菠萝"那样孤军奋战，队伍是由多个角色组成的，为每个人物设定了快捷键。只需要按对应快捷键即可操作某个人物，其它成员只需设定 AI 即可独立战斗。不过，战斗操作竟然不支持鼠标，只能通过键盘或操纵杆。对于长期"一鼠走天下"的 PC 玩家来说，就需要一个适应过程了。



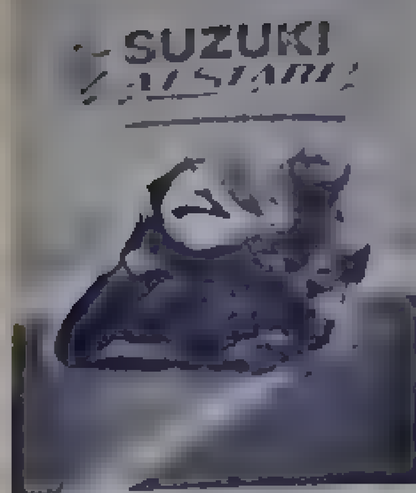
既然是一款 RPG 类的游戏，炼级就必不可少。在《幻》中给人物提升等级时，可供增加经验点的能力选项很多。除了一般 E 式(东方式)RPG 通用的体力、魔法、攻防以外，还有一些 W 式(欧美式)RPG 的常用属性：腕力将决定人物所能使用的物品等级；智能是决定队友智力，同时提高魔法成功率；集中力的提高意味着攻防也会上升；高幸运值可以使你在战斗中避开敌人的攻击，同时影响一些事件的发生；熟练度提高将增加连续攻击次数；名声影响到事件的发生和 NPC 加入。能力提升除了经验值的积累之外，还需要有特定的六角魔法阵才能够进行。

物品和装备比较丰富，但也并非人人都可以装备并使用，只有特定职业才能装备特定物品，不过，出于对主人公的偏爱，身为魔剑士的艾琳可以使用任何装备，至于其他 NPC 吗，就只有对号入座的命喽：譬如魔法师无法装备武器；而射手和猎人只能装备所有的防具，武道家是个空手道高手，除了一些防具外两手却空空。在魔法方面，制作者为大家提供了水、火、土、冰、光、暗共六个系的魔法，每个系下又都有种类繁多的魔法，那些喜爱魔法的朋友们在游戏中将可以大过一把大魔法师的瘾。

游戏的画面是 Q 版的日式 RPG 模式，场景描绘相当不错，只是人物大头像看上去比较粗糙。相比之下，音乐制作显得更为用心，除了优美的旋律外，大家平常不太注意的背景环境音效，如雨雪风沙等天候效果也有真实的表现。为满足发烧友的爱好，游戏提供了 WAV 和 CD AUDIO 两种音乐格式，由此可以看出制作者对音乐表现力的自信，那些装备了"烧鸡"级硬件的朋友们就没事偷着乐吧！■

77

出品公司：Kama 娱乐
国内发行：[illegible]
发行版本：1 CD / WIN9X
类　　型：角色扮演　RPG
最低配置：P166 / 16MB、4 速光驱 [illegible]
3D 加速卡：不支持
3D 声效卡：不支持
多人游戏：不支持
控　　制：键盘＋鼠标
出品日期：2000.9
官方网站：－



铃木极限摩托赛

文/苏敬　编辑/游骑兵

由育碧公司在国内发行，由 Criterion 工作室制作的摩托赛车游戏《铃木极限摩托赛》(Suzuki Alstare Extreme Racing)，上市前真可谓"无声无息"，但从操控感到图像效果来看，此作都体现了相当的水准，虽然离经典还有一段距离，但对于喜欢竞速类游戏的玩家而言，绝对是值得一玩的佳作。

题　材

这几年 Suzuki(铃木)在国内虽然远远算不上顶级的汽车品牌，不仅和欧美那些积淀有几十年历史的名车豪门相比远远不如，就算是日韩的本田、丰田、现代都比铃木的档次高了不少。但是 Suzuki 绝对可以算是国内卖车最多的品牌之一，尤其是在西安、成都、重庆等地，Suzuki 的奥托是最普及的家用车型。不过凭借铃木的汽车想要在电脑游戏中占有一席之地实在是勉为其难，幸好铃木还有享誉世界的摩托车，使 Suzuki 终于可以在众多玩家的电脑屏幕上显赫一番。其实专门为一款车型定制的作品近几年在 PC 游戏中早已不是什么新鲜事，最为著名的当然是 EA 为保时捷度身定做的《极品飞车：保时捷之旅》了，除此之外尚有去年的以本田摩托车为主角的一款赛车游戏。这些赛车"专题"确实使玩家对这些世界经典名车的风范有了深刻认识，满足了大量有心无(财)力的玩家对驾车的渴望。相比之下，我更喜欢摩托赛车类游戏，不仅因为少了挡风玻璃的铁驹比窝在车厢里更能直接体会到速度的快感，而且驾驶摩托车本身就比驾驶汽车有更高的技术要求，更大的危险性也使得摩托赛车比汽车更加紧张刺激。这也算摩托赛车类游戏能够得到玩家认可的原因之一吧！

其实这款《铃木极限摩托赛》的前身是一个名为《红线飙车》(Redline Racer)的游戏，是一个构建在 Dreamecast 平台上的赛车游戏。这款游戏原本在日本发行，制作得十分粗糙，游戏中的赛手和摩托车都毫无特色可言，整个比赛过程用鲁智深的话讲是"淡出个鸟来"，没有丝毫赛车的紧张刺激。育碧和 Criterion 将这一游戏移植到 PC 平台，并取得了 Suzuki 的独家授权，在操控性能和图像上做了极大改进，使这款游戏终于能够以一种全新的面孔展现在玩家面前。

赛　道

从一定程度上来说，一个赛车游戏中赛道的多少与好坏决定了这个游戏的可玩性。《铃木极限摩托赛》的赛道从数量上来说实在不能让玩家满意，整个游戏中总共只有七条赛道。而玩家需要在游戏中参加的巡回赛事多达 12 个，每一巡回赛中还包括了三条赛道，可见游戏中赛道的重复性之高。游戏采用的是一种逐层展开模式，玩家在一个巡回赛中取得好的积分和排名后，才有资格参加下一阶段的巡回赛，同时才会有机会接触到新的赛道。虽然赛道数量较少，但由于赛道本身的路线设计风格迥异，背景环境也各不相同，因此玩家并不容易产生重复厌倦的感觉。七条赛道都参照了真实的越野摩托车赛道，有的是在阴森幽暗的山谷中，有的是在黄沙漫漫的大漠中，还有白雪皑皑的冰天雪地，或者崎岖不平的狭窄山路。不同的地理环境不仅使赛道经过的环境景色多姿多彩，而且在不同的地表条件和路况下，机车在性能表现上也会有极大的不同，比如在雪地上机车与地面的摩擦系数非常小，因此在刹车时一定要千万小心，否则便极容易滑倒。这一点虽然在其它的赛车游戏中也屡见不鲜，但在这种摩托车赛中，这种情况显得尤其明显而且对赛手也更为不利。因此玩家在参加巡回赛事时，需要根据不同的赛道条件改制车辆（这在后面将会提到），更要随机应变的发挥自己的控制技术，才能在巡回赛中取得好成绩。



不同的赛道在路线设计上都有各自的特点，从总体上来看，游戏中的赛道难度相当大，这一点尤其体现在赛道中的弯道数量上。游戏中的七条赛道无一例外都弯道数量奇多，几乎没有什么地段能够让玩家加大油门尽情冲刺。不过一个有意思的设计是许多赛道中有隐藏的捷径，能够发现这些小道对玩家而言无疑是一件既兴奋又实惠的事情——不仅可以节省时间，而且有一种玩 RPG 时找到宝物的那种成就感。

赛　车

游戏中玩家将选用铃木最新出品的几款机车出战多个巡回赛，这些机车中包括了市场分额最大的 GSX－R600 和 GSX－R750 这样的顶级机车。所有机车的外型和技术数据都和 Suzuki 的产品完全一样，玩家可以在游戏中尽情享受驾驶摩托车在风中奔驰的乐趣。和赛道一样，游戏中的车型也采用逐层展开的模式，一开始时玩家只能选用有限的几种机车，只有在进入下一阶段的巡回赛后，才有可能获得新的机车。

在进入正式的比赛之前，玩家可以选择修改机车的某些性能。大多数的赛车游戏中似乎

都有这种设计（玩过《极品飞车》的玩家一定不会陌生），不过在这款《铃木极限摩托赛》中，这一设计更多地像是在敷衍了事，因为机车的[illegible]的性能只有三种，而且这三种性能相互关联，改动其中一项势必会影响其它两项性能，最容易理解的比如提高了速度，机车的控制性[illegible]自动下降。

一个比较有意思的设计是游戏中的所有[illegible]车都增加了一个[illegible]助推器的装置，玩过《红线飙车》的玩家应该还记得这种设计，在游戏过程中按下相应的控制键启动这一助推器后，机车的速度可以大幅度增加，在冲刺和超车时非常有用。这一设计虽然背离了游戏模拟现实的目的，但却是一个非常能够吸引玩家的创新，让你能够真切体验“飞”车的滋味。

操　控

操控是评价一个赛车游戏是否成功最重要的指标之一，《铃木极限摩托赛》在操控性能上的表现虽然说不上出类拔萃，但也达到了相当的水准。所有的操控都尽可能的模拟了摩托车驾驶的一招一式，启动、加速、刹车的感觉都非常真实，驾驶摩托车特有的平衡性也得到了非常完美的体现，[illegible]方作用下赛手几[illegible]而飞跃的[illegible]上或者转[illegible]手撞离机车，本来这一设计无可厚非，但令人不解的是在游戏中被摔出去的概率实在太高了，除非玩家不停的使用机车下在[illegible]中“爬”行，否则不可避免的会被[illegible]离机车，实在有些让人[illegible]。

图　像

游戏的图像制作十分出色。背景环境和赛车的贴图都非常细致，着色渲染也极为出色。不过在远处地平线两侧的颜色处理上似乎有些卤莽，没有丝毫的雾化过度，对比十分鲜明。虽然某些图形上可以看到明显的马赛克，但是可以看出图形建模所用的多边形并不少，看上去非常流畅自然。

其　它

游戏中的音效比《红线飙车》改进了一大步，引擎的轰鸣声，轮胎与地面的摩擦声据说都是从真正的铃木摩托车上采样得来，确实非常逼真。

游戏中其它赛手的 AI 实在不能让人恭维，他们根本就没有超车的概念，只会不停地与其他车手碰撞，恐怕这也是玩家不断从机车上摔下来的原因之一吧！■

项目	评分
[illegible]	[illegible]
音乐音效	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]

80

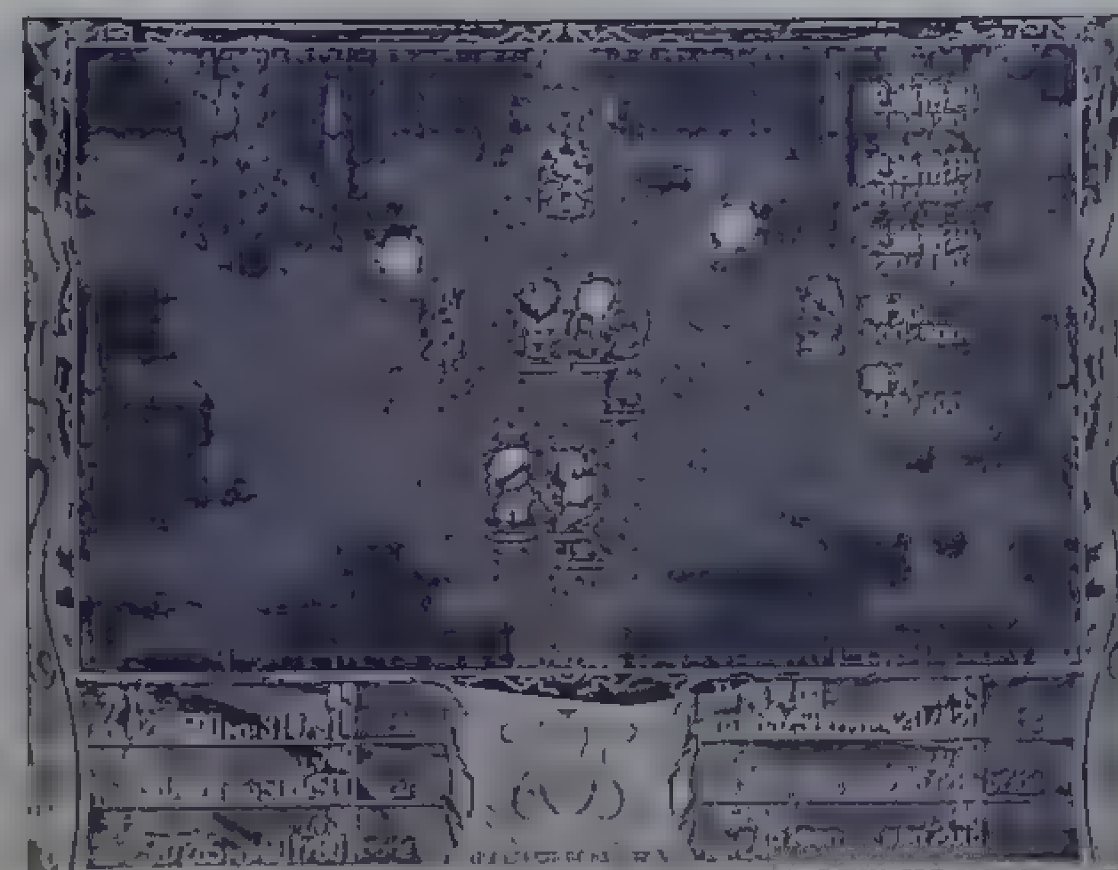
英文名称：Suzuki Alstare Extreme Racing
出品公司：Criterion / Ubi Soft
国内发行：[illegible]
发行版本：1CD / WIN9X
类　　型：运动（SP）
最低配置：P II 233 / 32MB　4 速光驱
　　　　　声卡　4MB 显存，10MB 硬盘
推荐配置：P II 266 / 64MB，310MB 硬盘
3D 加速卡：D3D
3D 音效卡：不支持
多人游戏：支持
控　　制：摇杆　键盘
出品日期：2000.1
官方网站：www.ubisoft.com / usa / suzuki

英雄传说 V 海之槛歌

文/狸猫　编辑/东东

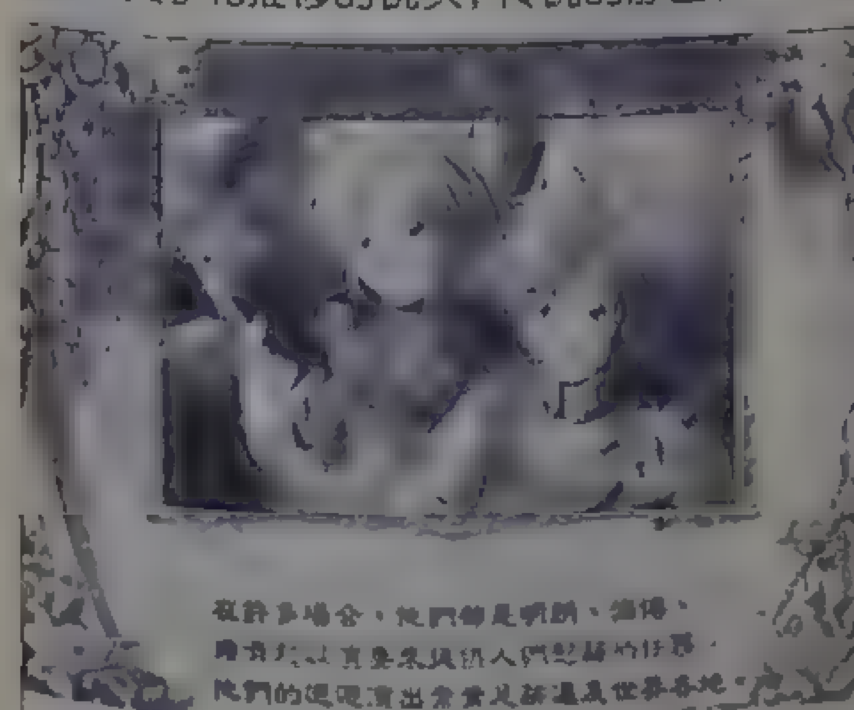
角色扮演游戏走到今天，似乎已经有了如此的一条公理：出色的作品必然该有不俗的游戏界面和声光效果。华丽浪漫的顶级 3D 大作“最终幻想”，恐怖精致、有着让人永远沉溺的吸引力的“Diablo”都是最好的证明。而古老的顶视角，Q 版加“勇者斗恶龙”剧情模式的古典 RPG，已经沦为搞笑调侃的主题了，什么只会派手下不成器杂兵给勇者送经验值的 Boss 啦；趾高气昂、总是想找魔王的茬的勇者啦；纯粹为了提供勇者欺负 Boss 的借口而被抓的公主啦……给人的感觉总有低龄和模式化的味道。在这个标新立异的年代，还在制作这种看起来最正统最简朴的游戏，真是太老实了，大家刚看到《海之槛歌》的时候，露出的些许轻视的表情，也是没有办法的事情了。

反正我是看过了游戏封面和杂志广告上那几张过场的 CG，发出了“五代的游戏画面素质一定有很大的提高”这样的赞叹和期许去玩这款游戏的。游戏最精彩的过场是在片头，云雾流转，光影交错，楼楼清晰的文字和推移的镜头，传说的静谧和旅行艺人的明朗都渲染的非常真切，这也是唯一能看清楚各位角色的脸的机会，因为在游戏的主界面里面，无论是人物说话还是查询状态的时候都是没有头像的！呵呵呵，真是够古典的游戏啊。其余的过场，包括章回之间的转换，还有最后的终章都非常出色，无论是从构图美感还是播放节奏上掌握的都很娴熟。《大航海时代 VI》的过场画面也很漂亮，但是说到动画剪辑和文字叙述的技巧上来，相比就逊色很多了。



决战的时刻终于到来！

按照“英雄传说”系列的一贯传统，游戏主画面是顶视角，地图是以图块拼接而成的，可惜使用图块重复性较高，例如草和树冠之类的尺寸太小，大面积铺在一起的时候给人的感觉像窗花格子多过。自然景物看起来不是很真实，而没有大尺寸的布景图块，使得野外的地图虽然非常庞大，但是会有单调的感觉。不过市镇的画面有相当大的建筑物，比如卡瓦罗的大剧场和高架水道，给游戏增添了许多华彩。总体来讲背景图非常细致漂亮，人物造型和战斗画面的表现也在水准之上，问题还是在于图块拼接引擎的本身的局限和图块尺寸，或者说，美工是好美工，只是对于电脑高彩和处理大尺寸图块的能力并没有做过尝试吧。人物的 Q 版形象非常鲜明，结局中的歌剧院里面，虽然大家都坐在座位里面背对屏幕，但仍然可以从背影的头发辨认那些主要的角色。总之，画面非常漂亮，可惜跟前一代比，引擎没有质的飞跃，但即使如此，目前的画面表现力也算是这种风格界面的极致了吧，而现在很多 RPG 游戏的背景地图都开始用整张图了。

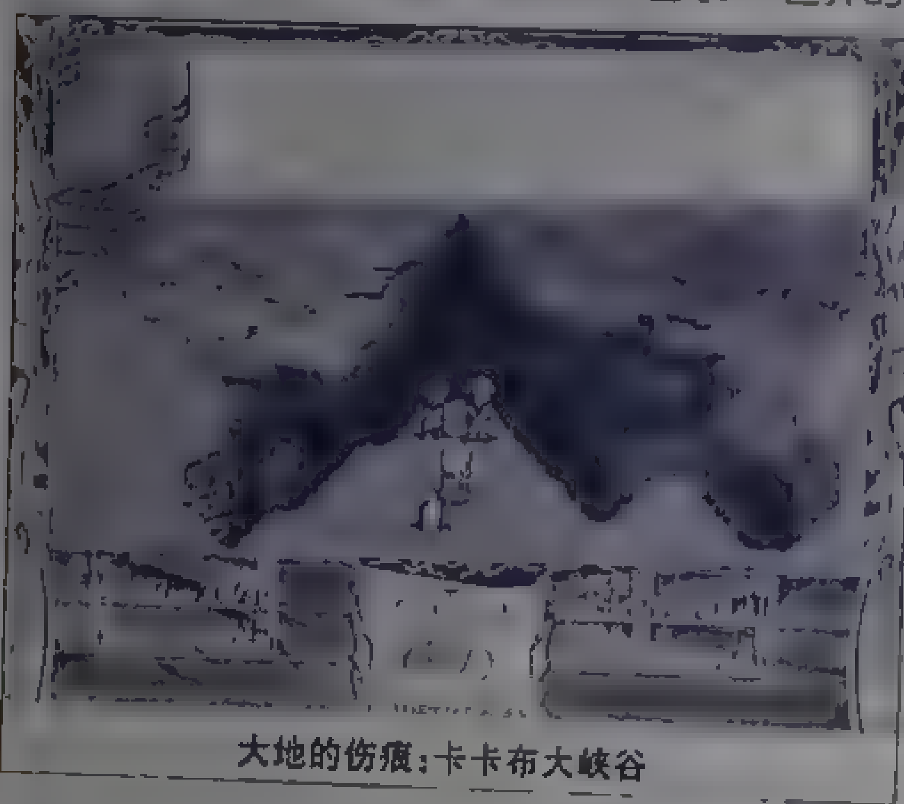


片头动画：旅行的歌者

真的是很朴素的游戏，选单上连底纹都没有，被当作移植游戏真是一点都不奇怪。人物没有肖像，装备道具也是文字界面，战斗界面就在场景上完成，绝没有为了战斗另外准备背景。而战斗系统中的人物动作还是 Q 版，没有像很多 RPG 那样竭力做很多眩目的豪华战斗动画。其实游戏的界面操作相当便捷，有很多体贴的地方，战斗系统也很简洁清晰，共鸣魔法和合奏魔法增加了许多策略性，感觉下来，这是个内秀的游戏吧，并不刻意做无用的

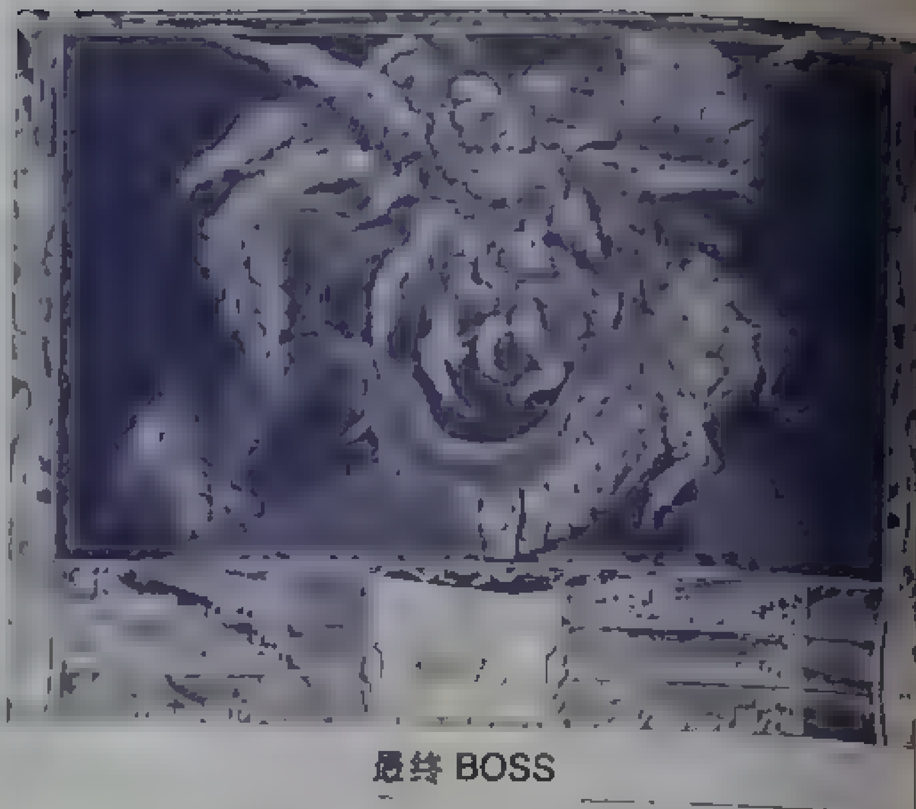
华丽布景来刺激感官，而是以维系整个游戏的气氛为先。

英雄传说系列的剧情向来都是非常出色的，不仅仅是立意，剧情的叙述都做的很认真。为了刻画旅游艺人的工作，专门编制了许多曲目，在剧情安排到的表演中播放，当一行人站在舞台上或者是广场上开始演奏，音乐响起的时候，还会在屏幕的右下角显示出演奏者的姓名和曲目的名称，仿佛 MTV 一样，感觉非常有艺人的气氛。(顺便说一下，这次的游戏音乐提供了 wav 和 midi 两种不同的播放选择，如果想好好享受这些精心制作的动听音乐的话当然是选 wav 最好了，但是播放 wav 文件要不停的读光驱，如果硬盘大的话可以从光盘上拷贝所有 580M 的 wav 文件到硬盘上的安装目录中的 wav 目录


大地的伤痕：卡卡布大峡谷

中来，这样就不用担心光驱的损耗了。)游戏中贯穿始终的人物有 20 个左右，而参与情节的人物肯定能超过 50 个，还是要夸一句美工，所有的这些人物都以三头身 Q 版的形象出现，本来人物尺寸就小，而这些人聚集起来之后还能够彼此区分，这可是功力的明证啊。游戏的剧情演示，就是通过这些三头身小人在场景上的表情动作和身体动作来完成的。事实上，这个游戏的身体动作是我看到的游戏中用的最好的：兴奋、激动、紧张、害羞，以至于舞蹈、跳跃、格斗，都通过身体语言表现的淋漓尽致，特别是几个战斗场面，几个小人同时跳跃冲刺，此起彼落，非常精彩！人物的设定非常出色，主角弗特的节节与贝因，那个白发苍苍的老伯，我的某个挑剔朋友玩过了游戏后说"好帅"，很不容易吧？因为英雄传说的剧本台词都很朴素的，决不会特别用装帅装酷玩深沉的字句，情节也不会搞的大喜大悲，哗众取宠，全靠刻画人物一言一行的功力了。

虽然系列的名字叫做"英雄传说"，但玩过才知道，这个系列故事的设定实际上是相当独特的，最最起码，主角绝对不是那种背负了莫名其妙的责任，只知道通过杀戮，报仇，复国来确认自己存在意义的勇者！三代《白发魔女》的两位主角是按照习俗巡游世界的巡礼少年，这一代《海之槛歌》的主角则是旅行艺人，循着大音乐家雷欧涅留下的传说和音乐开始自己的修行之旅。而旅行艺人手中的武器只是用来对付街道上的魔兽的，即使在战斗画面被打倒的敌人，也只是坐在地上眩晕而已。游戏中出现的不多的坏人，也都有其可爱之处，即使故事中最终几乎毁灭世界的力量，也不是某个特别邪恶的人，而是上古的时候人类带着混浊的心施行魔法的过程中积累的黑暗球体——"暗之太阳"。将善恶观从简单的两极论里面引开，将主角的责任从"维护正义"这种幼稚的模式中解放出来，拒绝将邪恶归咎于无缘无故冒出来的坏人，而是确认了每个人的负面情绪，叹息妒忌和贪欲都在一点一滴地积攒毁灭这个世界的力量，所有的这些都是游戏立意的不凡之处。其实还可以有一个牵强的解释，游戏里面的古代魔法隐寓的是威力无比的现代科技文明，我们这些人滥用科技文明来实现自己的私欲，最终积累了足够多的不安定因素，结果造成世界的毁灭的危机，不过这种解释如今好象已经用得很滥了……


最终 BOSS

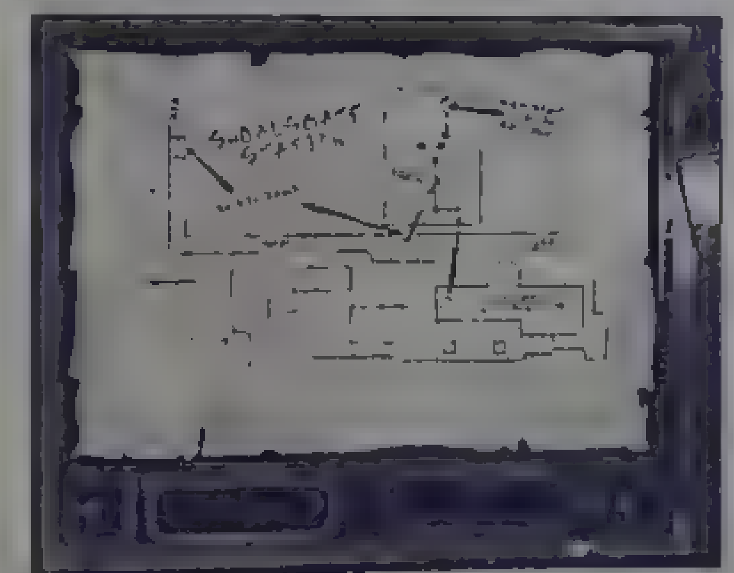
最后讨论一下，"海之槛歌"到底是什么意思呢？游戏英文名里的"Cage"和中日文名里的"槛"都有"牢笼、囚笼"的意思，也许指的是传说中的"水底之民"将共鸣魔法的力量和自身的存在都封存起来的这个事情，也可能指的是故事的先导人物，埋藏共鸣石，创作"水底之旋律"，作为囚犯被流放到海岛上的大音乐家雷欧涅吧。这是一款纯洁而深刻的游戏，深刻在于立意，纯洁指的是绝对没有用刻意的渲染来拥塞人的感官，无论是画面、对白、还是情节设定都是如此。女主角乌娜直到游戏结束，制作人的名单出完之后才有机会向爱人告白，如果是我来写剧本的话，可能在序章就已经山盟海誓了吧。■

88

出品公司：Falcom
国内发行：[illegible]
发行版本：2CD/WIN9X
类　　型：角色扮演/RPG
最低配置：P133/32MB　4速光驱　100MB硬盘
推荐配置：P166/32MB　8速光驱
3D加速卡：不支持
3D声效卡：不支持
多人游戏：不支持
操　　作：鼠标+键盘
出品日期：2000.8（国内上市）
官方网站：www.falcom.com

神偷II金属时代

文/钱烁　编辑/游骑兵



在1998年年底推出的《神偷：暗黑计划》给玩家的忠告是：在游戏中必需遵循"潜行"和"隐秘"的游戏规则。正是这种奇特的游戏方式和游戏核心，带给玩家一种全新的的游戏感受，让他们享受到以真正的"智慧"而不是用简单的"暴力"打通游戏所带来的满足感和乐趣。

在推出该作并取得巨大成功的 18 个月之后，looking Glass 又为众多"智慧"类型的玩家们带来了游戏的续集《神偷II金属时代》。这虽称不上是一款"石破天惊"的大片巨作，但它仍将以其独特的游戏核心、新颖的游戏细节、精心设计的游戏场景和充满交互性的游戏方式等诸多优点在电脑游戏的"名人堂"中占据一席之地。

作为《神偷》的续集，《金属时代》在游戏故事情节的设置上完全做到了与前作"天衣无缝"的衔接。在《暗黑计划》中，我们尊敬的"神偷"加里特先生曾被卷入到一场哈姆里特教徒和骗子康斯坦丁争斗的旋涡中，虽然加里特最终粉碎了康斯坦丁的阴谋诡计，但这个骗术高超的家伙曾经在与加里特的对话中，预言了即将到来的"金属时代"。而正是以"金属时代"作为游戏名称的《神偷II》将再度把玩家带入一个充满邪恶和黑暗势力的混乱之城中。在这个不祥且混乱的城市中，不仅有着利欲熏心的政治党派、心狠手辣的黑社会，甚至还有谋权夺利的神秘宗教团体。如同以往一样，作为"神偷侠盗"加里特，将再度周旋于其中。游戏中以一条穿插着游戏前作中预设"伏笔"的情节线展开叙述，这对一些"神偷"系列的老玩家们产生极大的吸引力。

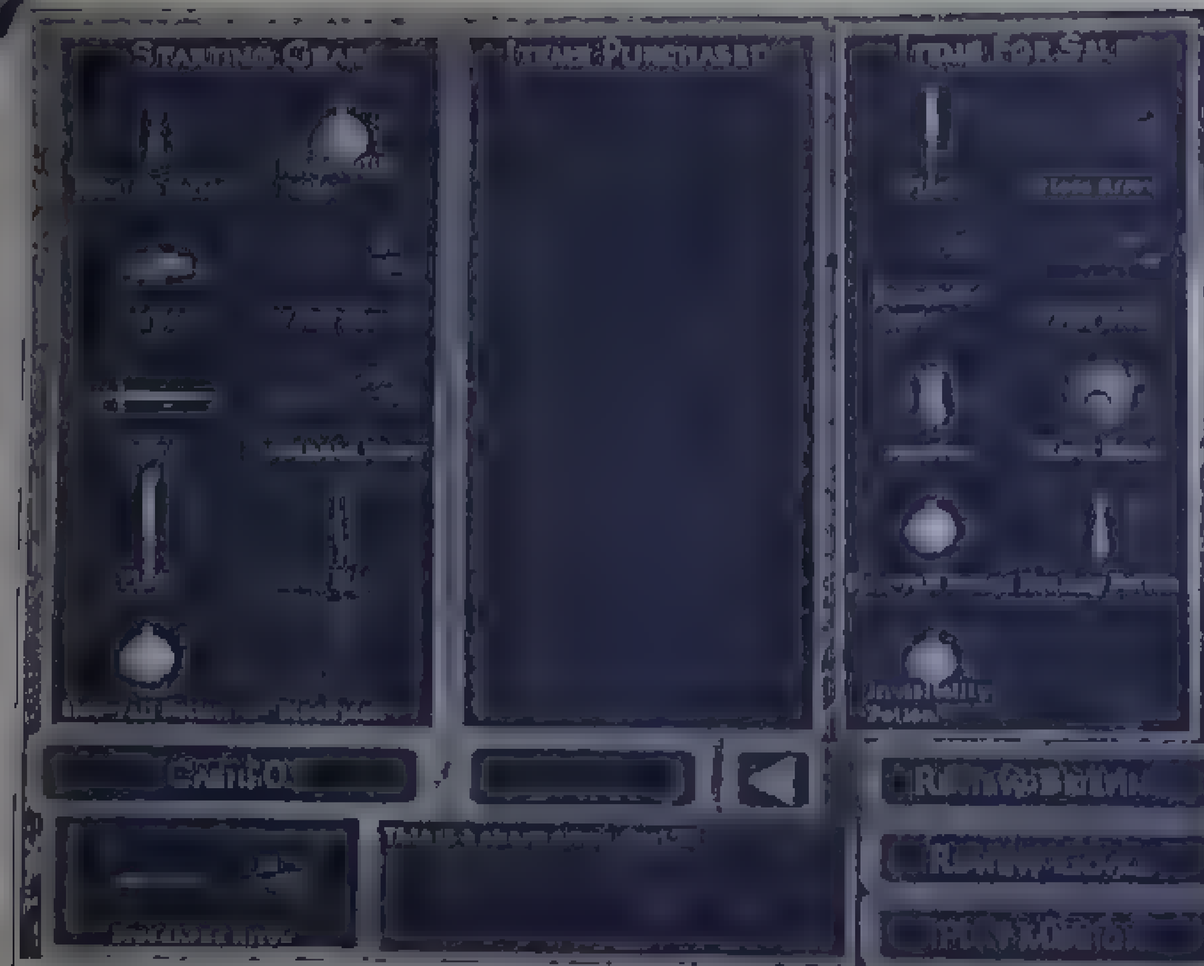
在游戏制作过程中，Looking Glass 和游戏发行商 Eidos 曾先后数次向部分游戏用户发出调查表，以询问玩家们在游戏续集中"想要什么"和"不想要什么"。很多玩家都明确表示在《神偷II》中的任务设置最好能够更贴近人类世界，而不想再在游戏中见到诸如鬼魂、僵尸一类的"不死生物"——在《神偷》的一些诸如"大教堂"、"失落的城市"等任务中设置了好些"不死生物"，而这些极为难缠家伙的出现从整体上破坏了游戏中融合了"潜行"、"隐秘"和"智慧"的游戏核心——玩家不得不又回到传统动作类型游戏的老路上，与这些家伙进行无聊的缠斗。所以在最终的《神偷II金属时代》的任务中，游戏



将还原一个真真切切的中世纪人类世界的景象，而且任务风格也与前作中最受玩家们欢迎的任务"贵族巴福德的庄园"及"暗杀者"如出一辙。那也就是说，你在游戏中殚尽思虑所要对付的只是一些人类。不过，为了不从整体上降低游戏难度，Looking Glass 特意在游戏中添加了几种"刀枪不入"的机器人以烘托游戏的临场紧张气氛——不过，除非你与这些"大家伙"发生正面冲突，否则的话，它们根本就发现不了躲藏在黑暗之中的"神偷"。

一条引人入胜的游戏故事主线只是成就一部游戏佳作的重要因素之一，而组成游戏主体的那些风格迥异、各具特色的任务场景是否有"出镜"的表现则完全成了游戏能否成功的最关键因素。玩家在《金属时代》中除了依旧能够见到加里特借助夜幕的掩护，在肮脏的城区中穿行，进行营救自己的朋友、洗劫为富不仁的贵族或窃取富人们秘密等"传统任务"之外，还会有一些全新的挑战等待着他——因为加里特将在黑暗中对那些"内心黑暗"的统治者们执行"黑暗中公正的惩罚"，游戏主题在此得到了升华。而且，游戏中单个任务之间的关系也会因此而变得更为丝丝入扣、衔接紧密。就以《金属时代》中的第三个任务为例，在这个任务中，玩家将要以"栽赃陷害"的形式来惩罚那个视"法律为富人们服务的游戏规则"的法官哈根。而在此之前，你必须在前一个任务中潜伏在城市统治者谢里夫的府邸窗外偷听他的谈话，得知他对于哈根很是不满，于是默记在心中；而进入第三个任务后，加里特正好获得进入市政大厅的绝好机会，因而想以"栽赃陷害"来使哈根和谢里夫之间产生内讧：你先要在哈根的办公室内拿起其办公桌上的手帕，随后要在警卫森严、机关重重的大楼中潜行，并最终进入到谢里夫的办公室内，并在其中故意留下哈根的手帕，使得谢里夫因此而起疑心……可以这样认为，"故事主线是游戏任务的基础，而游戏任务又是故事主线的延伸，"这一良好的游戏制作理念将充分体现在《金属时代》之中。

既然游戏已经跃入了"金属时代"中，Looking Glass 并没有忘记向游戏中增加一些"适时"的新式工具装备来增加游戏的可玩性和趣味性。其中属于"金属时代"最为典型的"高科技产物"就数游戏中的金属侦察小球：记得在《暗



黑计划》中，骗子康斯坦丁为了获得宝物而弄瞎了加里特的一只眼睛，之后加里特特意请人制作了一只机械眼；当然了，这只泛射出幽幽金属光芒的"眼睛"并不是一个摆设——你可以朝一个情况不明的区域投掷出一个金属侦察球，等小球弹地停稳之后，你可以借助机械眼如同遥控摄像机一样通过金属侦察球观察里面的情况。而且，这只机械眼睛还可以在一定范围内放大或缩小视角，因而无须使用弓箭的瞄准框也一样能够看清远方的景物。其它一些新式装备物品还包括闪光炸弹、特种地雷、可以使加里特获得短暂隐身和从高空坠落不受伤害的两种药剂。这些新东西的出现，并不只是带给玩家一种新奇的游戏感觉，玩家必需根据不同的游戏情况，充分开动脑筋来巧妙地组合搭配使用这些物品。例如："水箭" +"响箭"组合，游戏中机械守卫极难以对付，它们几乎刀枪不入，唯一的办法就是朝某一个显眼的地方射出一支响箭，机械守卫听到声音之后会立刻循声赶来，玩家可以趁着机器人转过身去的机会，用水箭射中位于其背部的动力炉，使其熄火停工——这在某些需要"寂静"的游戏场景中特别有用。而铁锤与闪光炸弹配合使用也将威力无穷——闪光炸弹爆炸后的眩光能使任何生物在一段时间内失明，随后走出去，轻松地用铁锤将其打昏。只要你在游戏中巧妙运用智慧来进行游戏，那可就真是"我是神偷我怕谁"了！

为了使跃跃欲尝试游戏的新玩家们和意欲在游戏中一展身手的"老鸟"们都能在《金属时代》中寻觅到属于自己的游戏乐趣，Looking Glass在游戏中特意安排了极富弹性的游戏难度设置。不同于以往同类型游戏中游戏高低难度之间的唯一区分就是电脑对手AI的高低，在游戏《金属时代》中，无论你选择何种游戏难度，你都不会感觉到那些守卫的"智慧程度"有任何微小的区别，而选择高级别的游戏难度和较容易的游戏难度之间的唯一差别在于游戏任务的不同：游戏中设置了"正常"、"困难"和"专家"三种不同难度的游戏级别；在"专家"级的游戏任务中，玩家所要完成的预定目标将完全不同于前两者——除了要搜集到更多的财宝之外，你还会遇到一个或数个全新的任务目标或突发事件；而且在"专家"级的游戏难度下，任务中根本就不允许玩家游戏过程中杀死任何一个人，甚至连使用铁锤敲昏守卫也不行。同时，为了使玩家能"认认真真"地进行游戏，游戏制作小组允许玩家将上一个场景中所累计获得的财宝带入到下一个任务中，以购买各类装备物品——如果你在游戏中缺乏耐心或不够仔细的话，那你在对付那些难缠的家伙时只能"妙手空空"而"赤膊上阵"了。

虽然游戏的图像引擎与前作相比未有太多技术性的突破，但图像效果对于游戏整体依旧有一个相当不错的烘托效果。《金属时代》中使用了《网路奇兵Ⅱ》(System Shock 2，这是Looking Glass非常著名的经典作品的第二作)的增强型引擎，它提供了一个基于16Bit真彩(《暗黑计划》中最高只有8Bit彩色)，最高可达1600×1200的游戏图像解析度。与当前流行的一些动作类游戏相比，《金属时代》的游戏场景中充满了更多具有互动性的物体；游戏中，规模中等的游戏地图包含了数百个"真实"的物品，而在一些较大规模的地图中，这个数字将上升到一千左右，这[illegible]，玩家可以将[illegible]打昏的守卫推入[illegible]，而且所有物品的模型都包含于[illegible]中，大到一尊雕像，小至一[illegible]花瓶，[illegible]有尽有；而且在游戏场景中，任何被打昏或杀死的守卫尸体都不会从场景中自动消失，它们将一直被保留到任务结束之时——跟普通物品一样，尸体也可以被搬动并被藏入一些隐秘之处，例如墙角、草丛或水池中。而且，任何杀戮的行为都会在地面上留下血迹，如果你不想被守卫发现的话，那就赶紧使用水箭来冲刷掉这些痕迹。

除此之外，各类不同风格的建筑物也在游戏中被大大"渲染"了一番：在一些诸如"机械师塔楼"、"第一城市银行"的游戏场景中，建筑物内部房间装饰细节和风格简直就可以用纷繁复杂来形容了——即使你只是在黑暗中潜行什么都不去干的话，你仍旧不虚此"中世纪欧洲室内装潢展示会"之行。

我们二次看到月亮上黑暗神秘的背阴，
他们二次耳闻胡狼的啼声，
他因三次受到植物虫害而无法收割以至方国涂倒，
我们三次为此感到伤心流泪困……

听到了穷人们的呼声了吗？请鼓起你的勇气并使用你的智慧执行"黑暗中的公正"。■

图像表现	90
音乐音效	85
操控	90
创意	100
动感	90
故事性	100

90

英文名称：Thief 2: The Metal Age
出品公司：Looking Glass / Eidos
国内发行：[illegible]
发行版本：2CD / WIN9X
类型：动作 / 冒险：ACVAD
最低配置：P Ⅱ 266 / 48MB、4速光驱、声卡、4MB显存、400MB硬盘
推荐配置：P Ⅱ 400 / 64MB、16MB显存、8速光驱、870MB硬盘
3D加速卡：D3D
3D音效卡：EAX、A3D
多人游戏：不支持
控制：鼠标、键盘
出品日期：2000.3
官方网站：www.lglass.com/en/thief2

《家用电脑与游戏机》杂志的"佳作赏析"栏目是由本刊作者及编辑共同完成的游戏评论栏目，其目的是针对完整的商业娱乐软件产品，介绍各种游戏的特色，分析产品的不足，帮助玩家选购，督促商家提高。我们的评分体系建立在对游戏特性的充分分析基础之上，希望借此可以体现各类游戏的独特风格，准确反映游戏的设计水平。

编辑笔记

这是由文章编辑针对作者文章中的一些描述或评分所发表的编辑观点，可能是对立的声音，也可能是对作者观点的补充，目的是为读者提供更全面的参考意见。

评分计算

为了排除一些模糊的评分标准的不确定性，我们要求作者按照易于量化的单项游戏特性给出评分。各个单项评分采用百分制，我们按照各单项特性在综合游戏表现中所占的比重分别设定了各自的加权，单项评分通过加权计算公式获得综合评分，这个分数将成为读者选择游戏的直观参考数据。

音乐音效

考察游戏中的音乐音效，主要是针对其烘托游戏气氛、表现特定的游戏因素(如敌害出现方位)及丰富游戏环境等方面进行衡量。

图像表现

这一项用于描述游戏在场景、人物形象及过场影像等方面的水平，在考虑画面流畅度、精细程度、色调表现效果等因素的同时，还综合考虑其对硬件效能的运用是否得当。

操控

游戏的可操作性不仅体现在玩者上手的难易程度，同时还决定着玩者对游戏主角的把握能力以及游戏为主角所设定动作的丰富程度。

创意

对游戏界能够产生真正影响的佳作必然在前人未能做到的领域有自己成功的独到之处。我们鼓励突破性的尝试，也把游戏的新颖性作为衡量优秀作品的重要因素。诸如在传统游戏类型中结合其它游戏类型特点、情节发展模式、战斗模式等等方面都是发掘新思路的地方。

综合评分：图像表现、音乐音效、操控、创意、专属特性

评分说明

专属特性

这个项目用于针对不同游戏类型所倾重的独特因素而设定，因为各种类型的游戏之间存在着一些相互不可比的特色部分，而一部游戏在其特色部分的表现正决定着该游戏在所属类型中是否成功，或者说，游戏的类型特色在很大程度上决定着它在整个游戏界中的地位。

一般每个游戏都会根据其游戏类型而在评分项目中获得一个评分专属特性，如果该游戏兼具多种游戏类型特点，其评分专属特性将会有多项，其各项目的加权值均分。如《古墓丽影》兼具动作和冒险的特点，它将获得"动感"及"故事线"两个评分专属特性，其各占综合评分的15%。

另外一个需要强调的地方是一般比较流行的"平衡性"的游戏评价角度，这主要是综合描述了游戏中各种因素的均衡如各关卡的敌我能力对比、升级体系、任务设定等等，我们把这个综合项目分解到了各类游戏的评分专属特性中。

[illegible]动作游戏

动作游戏强调角色动作的流畅性、逻辑性和可控性，在格斗、射击、平台跳跃等题材的动作游戏中，一份动作细腻、火爆刺激、同时又能让玩者藉由不断练习而提升主角战斗能力的设计当然会带来最佳动感。

拟真度：模拟游戏、运动游戏

人们往往简单地认为模拟游戏或运动游戏所反映的客观规则越真实越好，但事实表明，过于真实与过于虚假对这两类游戏来说都不是好事。把握好真实的"度"，让玩者在游戏中能够尽兴而为，同时又能为自己的行为找到事实参考，那就是"最真实"的游戏。

故事线：冒险游戏、角色扮演游戏

在梦幻的世界里寻找自己期待的经历，这也许是大多数冒险和角色扮演玩家所追求的最低目标，而在这一最低目标上的表现如何又是这两类游戏成功的关键。一个充满逻辑性的故事发展线程、一个感人肺腑的情节构架以及主角在这其中不断战斗、升级、探索交谈对情节走向的决定作用都是我们在这两类游戏中所关注的。

[illegible]

在以策略决定胜负的时刻，你需要符合逻辑推理的势态演进规律，你需要能够审时度势的对手，你还需要游戏提供多种解决问题的方案、各种因素相互制约的环境。

资料性：多媒体百科

决定一部多媒体百科是否受到欢迎，最重要的因素就在于其资料是否有价值。

100：空前

单项评分：在现有技术手段和设计概念的基础上作出了突破性的成功表现，效果前所未有或达到了目前的最高境界。

综合评分：非玩不可的好游戏，值得所有玩家鉴赏。

90+：优秀

单项评分：充分运用现有的技术手段和设计概念作出了成功的表现，效果很好，但还有值得提高的余地。

综合评分：值得一玩的好游戏。如果希望涉猎以往没有尝试过的游戏类型，达到这个级别的作品将能让你准确充分地了解此类游戏的特色。当然，由于不同的玩者会偏好不同的游戏类型及排斥某些游戏类型，所以在选择时请注意游戏类型说明。

80+：良好

单项评分：运用了现有的技术手段和设计概念，表现效果不错，没有什么特别关键的缺憾。

综合评分：达到此级别的游戏应该是值得注意的作品，虽然它们可能会在某些方面有点不足，但就整体来看，其可玩性还是相当不错的。这是一个为自己及朋友推荐自己喜爱的那一类游戏所必备的参考标准。

70+：普通

单项评分：缺乏对现有技术手段和设计概念的运用，没什么可批评的，但也没什么特色。

综合评分：普通级的游戏一般都不尽如人意，不过它们要么各方面表现平均，无聊时也可相伴左右；要么也会在某一方面有突出之处值得在这个角度上仔细品评。这是适合博爱级的玩家选择的级别。

60+：及格

单项评分：还好没有什么BUG，勉强可用。

综合评分：处于这个级别的游戏可以说是前景不妙，在创意、技术表现等方面的匮乏令人提不起兴趣，也许只有需要研究游戏的资深玩家才会偶尔研究一下这些东西吧。

生化危机III复仇女神

文/卜鸿儒　编辑/东东

"轰!"大厦爆炸时的巨大气浪将吉儿掀到了大街上。四周都是丧尸,向前跑是唯一的生路,越过箱子路障,刚一跳下又被另外一伙丧尸包围。危机时刻,她摘开身后的铁门,总算逃过此劫。

9月28日。"已经再听不到人们四处逃命的惨叫,然而……我依然还活着。"

这是浣熊镇(RACCOON)上城区(UPTOWN)的一间小货仓(A1),吉儿和另一位作家大叔都在这里避过了丧尸的攻击,得以保全性命。吉儿对死守这里并不乐观,劝说大叔一起逃生,但是他躲进了集装箱,吉儿只好独自离开。在仓库的一处箱子上拿到急救喷雾剂。由于仓库门已被锁,只好顺铁梯来到仓库办公室(A2),在门边拿到仓库钥匙,打字机旁的大箱子里有一些装备,其中最重要的是色带,取得它以后可以用打字机记录,对面的架子上有两份火药粉。

用仓库钥匙打开铁梯二层的绿门出去,经过走道来到大街。出门往左进入那个最近的小门(A3),途中有一扇门突然掉开!一个穿黄马甲的家伙夺门而出,后面跟着丧尸大军。消灭这些突如其来的敌人后,进入门里的地下室(A4)。手边的架子上有打火机电油,警员的尸体边是霰弹枪。从地下室出来拐进对面的小路,路边有绿色药草两株。一直走经过门来到另一条街道。

向左走,在此街道的拐弯处看见挂着霓虹灯的酒吧"JACK"(A5),但是门被反锁了。继续前进来到三叉路口,这里有木箱可以登上铁梯(A6)。刚爬上木箱就发现上城区全地图,把它揭下来藏好,梯子上有绿色药草两株。向北走,推开一道门(A7),经过一处垃圾弃置区(A8)时,看见刚才那位"黄马甲"在放倒了一丧尸后朝酒吧"JACK"的后门跑去。



吉儿追上去,进了酒吧才发现那人是位SWAT的队员,正在与一具丧尸缠斗。不要浪费子弹去帮忙,反正他和丧尸都死定了。等战斗结束后,那人苟延残喘地撇下一句"所有的SWAT队员都不可能逃脱了",然后就挂了。在电话边得到一个没有电油的打火机,在吧台上找到"钟楼塔的明信片",收银台里有手枪子弹。

出后门,沿路向北跑到一处巷子(A9),有一大票丧尸在路障后面咆哮,他们都是吉儿昔日的同仁。路障边有门,但是被绳子缠住了,正在考虑之际,丧尸们冲破路障杀过来了。吉儿迅速退后,等敌人逼近,开枪引爆了路边的红色汽油桶……打扫战场时在路尽头的尸体上发现"照片",还有两株红色药草。打开绳子绑住的门的方法是用打火机充上电油焚烧。进门后来到了一个路口(A14)。

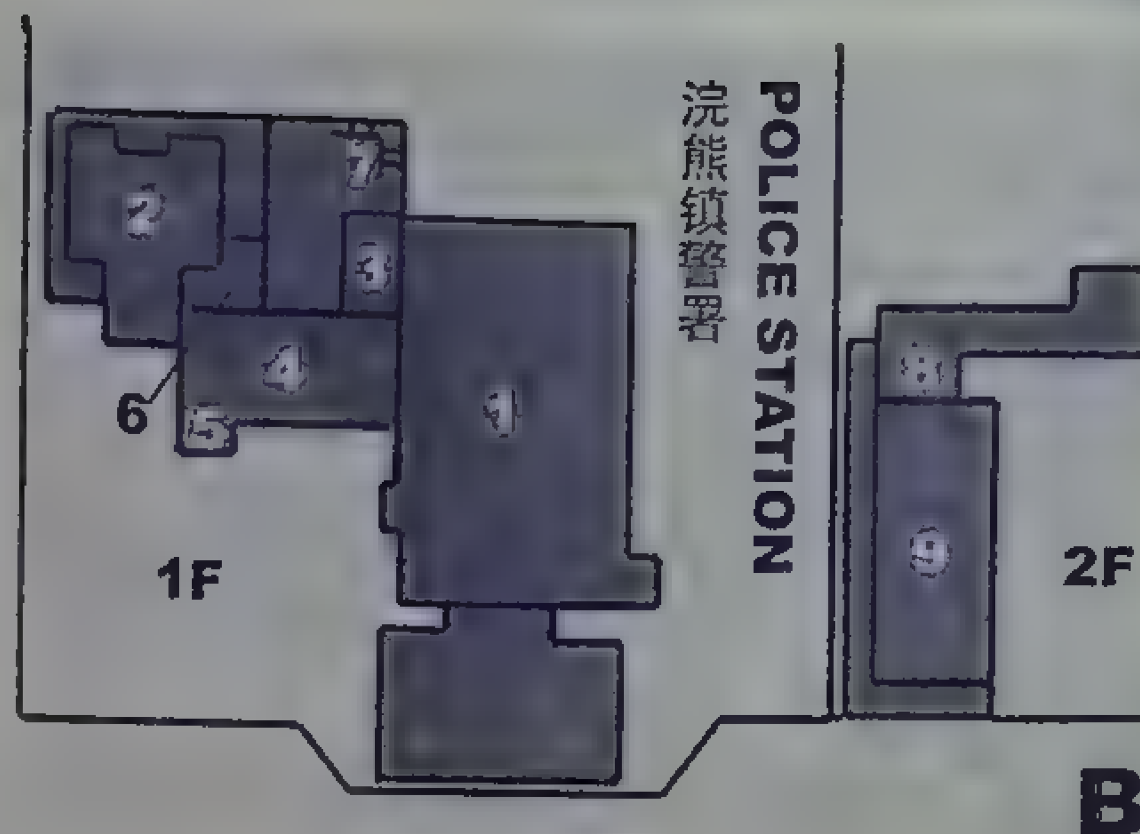
本来这里是可以通向左右两边的,但此时左边大火熊熊,只能向右。突然有饿犬数只扑出。交战时最好让它们集中在一起,否则有遭两面夹攻之虞。走到右边尽头的铁门,穿过它就是宽敞的大街,向左来到警察署(A10),在大门前亲眼目睹了变种人"追击者"的暴行。然后可以选择是(1)与追击者对决和(2)逃入警署。选(2)就简单了,马上就能脱离。如果吉儿能选(1)打败追击者的话,在死去的警察身上得到他的STARS卡。

进入警署大厅(B1),在中间的查询处有电脑,但是使用它需要STARS卡,如果吉儿刚才没有拿到的话,到会议室(B2)去取自己的那张,它就放在讲台边的桌子上。在路上可以绕到暗室(B3)去,那里有箱子可以调配物品,在桌上有"迪比特的备忘录"。从电脑查到本日密码为4312。进入大厅西侧的办公室(B4),从里间(B5)处的尸体边取得"马田报告书"。继续前进来到储物室(B6),门边的柜子里有兰色宝石一块。在房间里侧的另一个柜子需要输入密码,就是在电脑上看到的那个。打开它取得有纹章的钥匙。

现在经过楼梯(B7)上二楼,经过一个雕像后(B8)打开通往另一走廊的门,在走廊里那扇锁着的门(B9)前使用有纹章的钥匙即可进入。这里面可真是宝库!进门左手的传真机上有"来自肯特枪械店的传真";进门右手的铁柜里有威力巨大的麦林手枪;进门正对的是吉儿自己的办公桌,上面有开锁铁线;从墙上的救护包里拿到急救喷雾剂。

刚要出门,房间里的通讯器突然截听到一段讯号——"混帐……小队……被包围了!四周也没有生还者,我是卡罗斯……请求支援……"必须马上离开警署,经过石像走廊时,听到不远处传来响动,狂暴的追击者就在楼下。如果不想交战的话,要一路逃到警署大厅才能安全。

离开警署又来到上城区,跑到锁着的门(A11)处用开锁铁线弄开它,从路边的军人尸体上搜到手枪子弹和"佣兵日记"。继续前进,开门左拐,一路来到废车场(A12)。



消灭几条野犬后进入废车场尽头的门,来到下城区(DOWNTOWN),这里是修车厂(C1),里面有一正在修的小车,把闪光的电线拽下。修车厂尽头的办公室有打字机和箱子。通过办公室的另一道门来到十字路口(C2),到处都被堵塞了,吉儿只有一条路好走,打开(C3)处的小门进去能在门边看见下城区地图。再往前走到分岔路口时,突然有巨大的跳蚤来袭!消灭它们后走右边的路到了电梯(C4),但是电力不足无法使用。只好走左边的路,出门后左拐,一路向北来到打字机房间(C5)里。

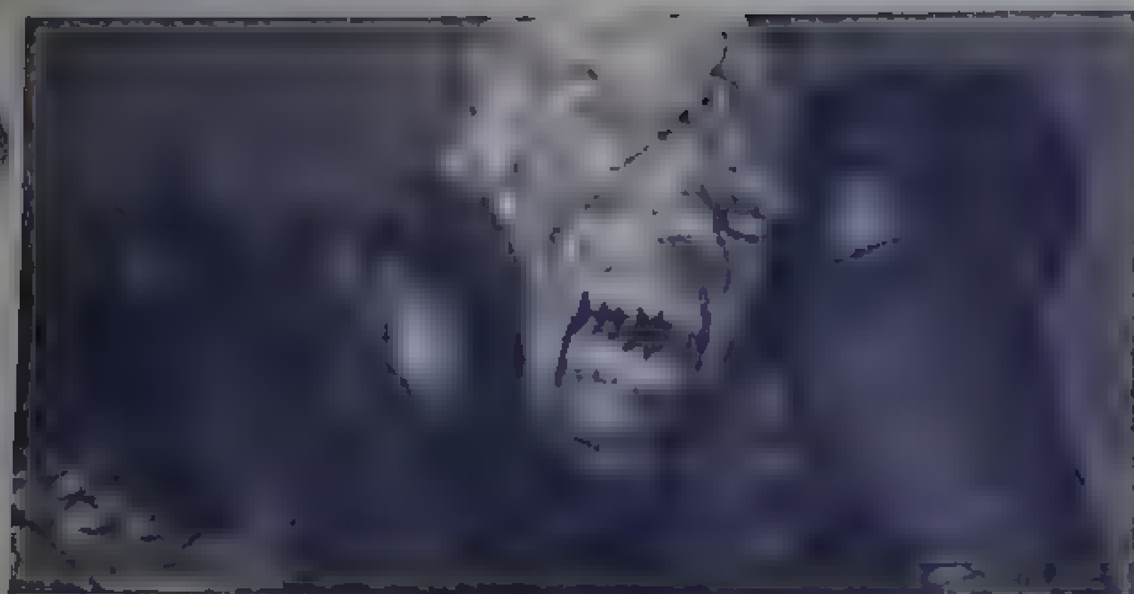
在这里有生锈手柄,架子上有霰弹,记得把箱子里的开锁铁线带上。出门左转再左转,从(C6)的地方进入餐馆后门,一进去就看见门边的箱子,用开锁铁线打开,里面有撬棍。用它能把厨房里那块方形的下水道盖子打开,吉儿正准备进去时,特警卡罗斯端着枪出现了。正交谈间,追击者杀到,可以选择从下水道逃跑或者与之战斗。因为这回有战友相帮,不妨硬拼一下!打完后从餐厅正门(C7)出去,卡罗斯离开。



吉儿沿路走到喷泉(C8),这里池边有绿色药草两株,墙上一边各有壁龛,左边那个放着青铜指南针,但是不能把它拿走,如果硬来……就等着吃苦头吧。回到打字机房间(C5),整备后出门向右,打开尽头的门,对面就是市政府(C9),但是大铁门的机关宝石钟却因缺少两颗宝石,无法开启。在门边尸体上拿到手枪子弹。

顺大路走到报社大楼(C10),进去后在右边的电话旁取得急救喷雾剂,另一边的的电话上有"照片B",墙角上方闪红灯的是电源开关。把屋子中间的梯子推到下面,上去打开电源。然后到那扇卷闸门边按下开关,吉儿就可以从楼梯上3楼了。打开3楼的办公室,正对的办公桌上摆着绿色宝石。加上原先在警署的那块"兰色宝石",现在就可以去开市政府(C9)的铁门了!临走别忘了搜查房间,办公桌上有"照片C",墙角矮柜上有"报纸记者的手记"。

打开市政府大门一直沿着道路走,路上有两株绿色药草别忘了拣。在三岔路口(C11)向左,打开(C12)处的门,这里是电车总站。有大伙丧尸扑来,击爆油桶消灭他们,门边的尸体上有霰弹。爬过路障很快就看到电车(C13)了,从电车尾部登车后,检修线路合,得到"铁路技工的备忘



录"，并且发现这破电车电线断了，保险丝烧了，连混合机油也干了……正当吉儿打算去车厢另一头瞧瞧时，一位白发大叔出现了，他是卡罗斯的战友尼古拉，旁边长椅上躺着的受伤者是米克鲁。进入另一节车厢，发现卡罗斯也在，交谈一番后，大家知道要开电车需要保险丝和混合机油。长椅上的扳手别忘了带上。

吉儿回到刚才市政府院子的三岔路(C11)，向另一个方向走就是加油站(C14)。用生锈手柄转动紧锁的卷闸门边的开关，转到一半，这手柄就断了，拿出扳手再接再厉，终于把门弄开。进去后卡罗斯也赶到了，还带来了一大票饥饿的丧尸。他不听吉儿的劝阻，独自杀了出去……吉儿在房间尽头发现机油冷柜，打开开关的方法是：ABCD四个字母灯各对应一个开关灯，但是这些开关灯按下并不只影响一盏字母灯，可能会开关两到三个字母灯，只要设法让开关灯和它对应的字母灯同时亮着，而且其他灯必须是灭的即可。如此三次，冷柜开了，得到机油。边上的架子上有急救喷雾剂。

正欲离开，电火花引起了爆炸。出门后发现倒在地上的卡罗斯，令人惊喜的是居然他还活着，吉儿搀着他离开了爆炸中的加油站。分手后吉儿回到市政府院子三岔路口(C11)，经过原先锁着那扇门时，突然有数位议员丧尸破门而出，消灭后可以来到市长雕像前。上前调查拿到青铜之书，带着书到喷泉(C8)那里，把书放在右边，再到左边拿青铜指南针，喷泉就不会阻挡你了。把青铜指南针放回市长雕像手中，它会转过来，出现一块电池。

把电池带到电梯(C4)处给控制台装上，乘电梯来到变电站(C16)。从紧里面那扇没锁的门进去，看见站内有"高压门"和"低压门"各一，在低压门边上有个控制台，但是被设定为自动。到不远处有方形红灯闪烁的另一控制台将"自动"改为"手动"，再回去开控制台，先输入高压门密码"赤、赤、赤、青"，再输入低压门密码"赤、青、青、青"。两扇门都打开了，高压门内柜子里有大口径左轮，低压门内柜子里有保险丝。无论先进哪个门，一出来就会看见大量丧尸撞开铁门冲过来。可以选择(1)从紧急出口逃生(2)用高压电战术。选(1)出门后会再度遭遇追击者并与之战斗；选(2)比较便捷，把高压线甩到铁门上，它们就完蛋了。

离开下城区，经修车厂(C1)回到上城区，经过箱子时别忘了带上扳手。到(A13)那里用扳手将消防水龙管弄下来。再到三岔路口(A14)，用水管接到墙上的消防龙头，灭火后就可以沿着新开的路一直向前，打开小门后在门边发现四角扳手。继续走就是制药公司营业所(A15)，进去一看发现尼古拉正在搜检一具死尸，这人可能是他杀的……黑板边的柜子里有"营业所的传真"，在白板边的桌子上有"管理负责人报告"，还有一个遥控器，按一下，电视打开了，是一段广告片，有一行醒目的大字"safsprin"。这是密码，用来使用那台开着的电脑，电脑会要求输入密码，按一下空格键就可以输入了。

屋子的一扇门开了，进去后在架子上找到机油添加剂，用它可以与机油合成为混合机油。正在此时，大批丧尸涌入营业所，等他们冲进来，用枪击破蒸汽管道，可以歼敌大部。出去以后发现尼古拉已经失踪了。现在混合机油、电线和保险丝三样东西都收集全了，去电车那吧！离开上城区的路上会遭遇两次险情，一次是追击者，一次是乌鸦群。到废车场(A12)后发生地震，地上出现一个大洞，吉儿用手死死抓住边缘才免于掉下。偏偏祸不单行，由于刚才的震动，两个货箱从大洞边的小货车里滑出，直压过来！选择跳下去或者爬上来，选哪个都无所谓。避过此劫后后，继续向电车进发，到下城区的路口(C17)时，又是一次地震，吉儿随着下陷的路面掉进了下水道，刚醒过来就看见眼前的墙被一条大虫子撞破！

下水道里有一部返回地面的铁梯，但是因为开关没打开无法降下，必须打开下水道里的两个紧急开关才行，看看地图，这两个开关在两处凹陷的地方，一走近大虫子就从边上的洞里冒出来攻击。解决方法是用一般速度走到开关附近，当它一出动就快速转身回头跑两步，然后开枪狂打！不要吝惜子弹！反复几次，它就被彻底打退了，可以大大方方地打开开关，然后爬上铁梯。

千辛万苦回到电车(C13)，把三件宝贝装上，卡罗斯也来了，送给吉儿火炎弹。去前车厢把电车开动了。这时后车厢传来米克鲁的叫声，过去一看，又是追击者这个阴魂不散的家伙！米克鲁让吉儿回前面去，自己独立支撑，子弹打完后，引爆了手雷……巨响过后，电车失去控制，可以选择(1)跳窗逃跑或者(2)扳紧急制动闸。无论选哪个都会到钟楼(CLOCK



TOWER)。只是地点分别对应在在(D2)和(D1)。

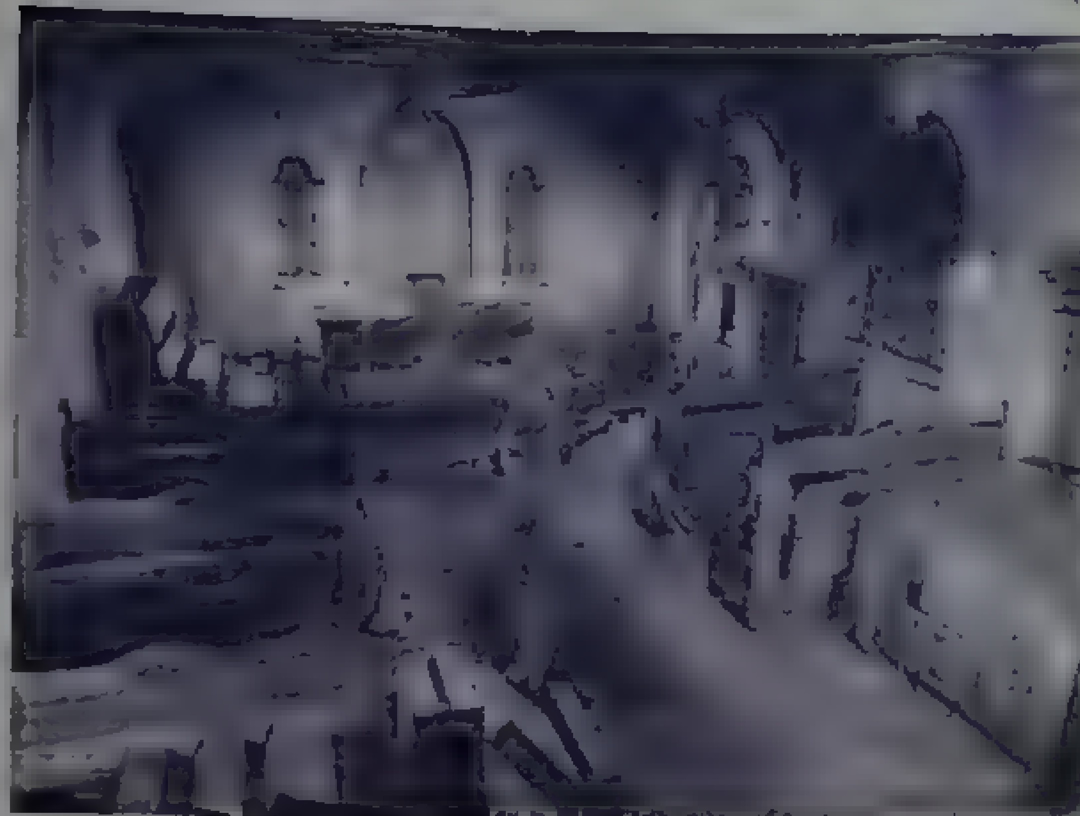
从(D1)出发，经过唯一能开的门到钢琴室(D3)，再从这里来到小礼拜堂(D4)。地板和架子上有红色火药和黑色火药，挂着红布帘的神龛里有时钟塔之匙。用箱子整理完道具后回到钢琴室，五条丧尸破窗而入，把它们放倒以后，用时钟塔之匙开那扇锁着的门进入餐厅(D5)。卡罗斯也来了，但他似乎已经丧失斗志，吉儿给了他一个耳光，两人就此分手。吉儿从餐厅进入时钟塔大堂(D6)。这里的办公桌上有一份时钟塔地图和一支久违的急救喷雾剂，搜查尸体得到霰弹和"作战指示书"。

从餐厅门对面的门进入时钟塔书室(D7)，拿到桌上的"美术品明信片"，再经由打字机房间(D8)到了寝室(D2)，一进门就把墙上的一幅画震落了，露出的壁龛里有另一把时钟塔之匙。这实际上是吉儿在电车上选"跳窗"会到达的地方，如果从这里出发就正好整个过程反过来而已。

回到时钟塔大堂(D6)，从楼梯登上2楼走廊，这里盘踞着两只大蜘蛛，讨厌的是打死它们后会有许多小蜘蛛出现。不必浪费子弹，从楼梯跑回1楼再上来小蜘蛛就没了。打开2楼走廊尽头的门来到露



台，中间有一个机关，用另一把时钟塔之匙打开会有梯子下来，从梯子到达大钟内部。这里有一台古老的红色音乐合，听一遍记住它的曲调，然后再轮盘上调整，奏出同样的调子即可，方法是上、下、上、上、下、上。成功后从音乐合里取得时之神的首饰，用它和先头那把时钟塔之匙合成"时之神之匙"。在另一边的架子上有银色齿轮和红色火药。



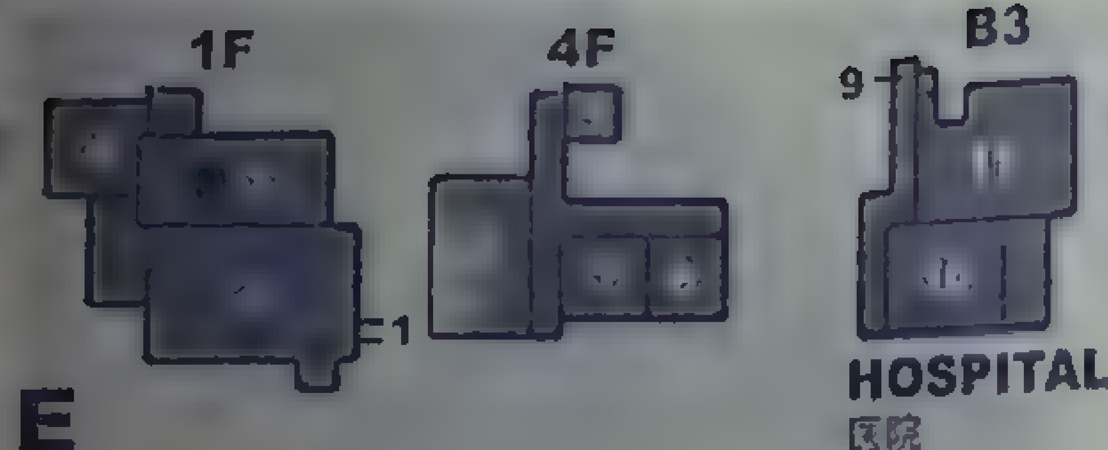
下楼梯回到露台，讨厌的追击者又来了，可以选择(1)使用灯光还是(2)使用电线制服它。不论哪种都是暂时的，吉儿一走回2楼走廊那家伙就追上来了，可以敲它一顿或者逃跑。到一楼在时钟塔书室(D7)用刚刚合成的时之神之匙打开小绿门，进入走廊(D9)到达时钟塔储物室(D10)。在台晃里的士兵尸体上拿到"佣兵日记"。屋子里面有三幅画像，从左到右依次是：过去女神、现在女神和未来女神，每幅像下都有放宝石的小盒。而从边上的三尊女神像手里可以拿到琥珀(代表3小时)、黑曜石(代表2小时)和水晶(代表1小时)三块宝石。宝石放在不同的画像下都会影响现在女神手中的钟，但效果不一样，分别是退后(过去女神)、前进(现在女神)和前进两倍(未来女神)，只要让那个钟走到12点即可。宝石放置顺序应该是琥珀、黑曜石、水晶。成功后打开机关取得金色齿轮。

再度登上露台，爬进大钟内部，用金银两齿轮合成时钟之齿轮，到那个大机械后面把它安上，宏亮圣洁的钟声响起来了！吉儿走到钟楼前的庭院，一架救援直升飞机正徐徐降落……突然！一枚火箭弹击毁了飞机！也击毁了吉儿逃生的希望！又是万恶的追击者……它冲下来用长长的触手把吉儿划倒在地。千钧一发之际卡罗斯赶到，暂且敌住追击者，最后还是中弹倒地。但是他为吉儿争取了喘息的机会，这回吉儿可是不得不战了，追击者被打败之后会投火自焚。身中病毒的吉儿挣扎着向生死与共的战友卡罗斯爬去，但很快不支昏迷……

不知过了多少时候……场景一转来到小礼拜堂(D4)，大难不死的卡罗斯守护着躺在祭坛上的吉儿，她已经身染奇毒，失去了活下去的勇气，但卡罗斯对她大喊："我一定要救活你！"

卡罗斯到钟塔储物室(D10)，将女神雕像后面的一口绿钟挪开，经过小门来到公园区(PARK)。往左走是医院，也许那里有解毒的药品。从(E1)大门进入医院候诊大厅(E2)，除了丧尸外，还发现更可怕的怪物"猎食者"。消灭它们后进入边上的办公室(E3)，这里有打字机，柜子里有急救喷雾。从另一扇门出去到达医生休息室(E4)，这里东西很多，计有："院长手记"(医生尸体边)、"医院地图"(公告板上)、卡式录音机(办公桌上)、手枪子弹(储物柜)、蓝色药草(门边低柜上)。在房间角落里还有职员专用电梯，但它是声控的，使用一下录音机就好了。

这破电梯只有上4楼和下地下3层两个选择。先上去看看好了，一开电梯门(E5)，4楼的丧尸们就夹道欢迎，干掉它们到走廊尽头来到资料室(E6)。听见枪声！杀人者竟然是战友尼古拉！卡罗斯上前和他争执，谁知地上的人还未死透，引爆了手雷。一声爆炸，尼古拉飞身跳窗而





走，屋子里恢复平静。在资料室的里间是实验样本间，这里有病房钥匙和"照片D"。拿着钥匙可以去401病房(E7)了。

401病房里有装死的丧尸，门边医生尸体上看到一个奇怪的数字"253"墙边放着两株绿色药草。除了这些以外，请注意墙角一个带抽屉的铁架放的位置。然后到隔壁402病房(E8)，用病房钥匙开门进去，这里一切摆设与401一样，只是方向相反，只有那个带抽屉的铁架……把它摆到它该在的位置。如果被推到死角，可以出门重新再来。放好后墙上一幅画后露出保险箱，输入密码"253"，得到疫苗素。

乘电梯下到地下3层，在走廊(E9)处出现，沿路走到医院实验室(E10)，一开门就用枪狂扫，击毙猎食者一头，另一头躲在架子后，请选好射击角度。打死它后绕过架子进入医院研究室(E11)。先到柜子上拿到培养液基座，亮灯的桌上有"医疗器械使用手册"。走到屋角的机器前，先开右边的控制台打开电源，然后在左边控制台使用培养液基座，操作开关，使得两条指数都对准中央，就成功合成了疫苗培养液。将疫苗素和疫苗培养液合成得到疫苗，这下吉儿有救了！

归途是凶险的，不断会有突如其来的敌人，卡罗斯要小心。好容易回到医院候诊大厅，却发现柱子上有一个滴滴作响的发光物体！……定时炸弹！在它爆炸前快逃命吧！！回到钟楼，在大堂(D6)遭遇浴火重生的追击者，它更强大了！赶快逃进小礼拜堂(D4)就安全了。

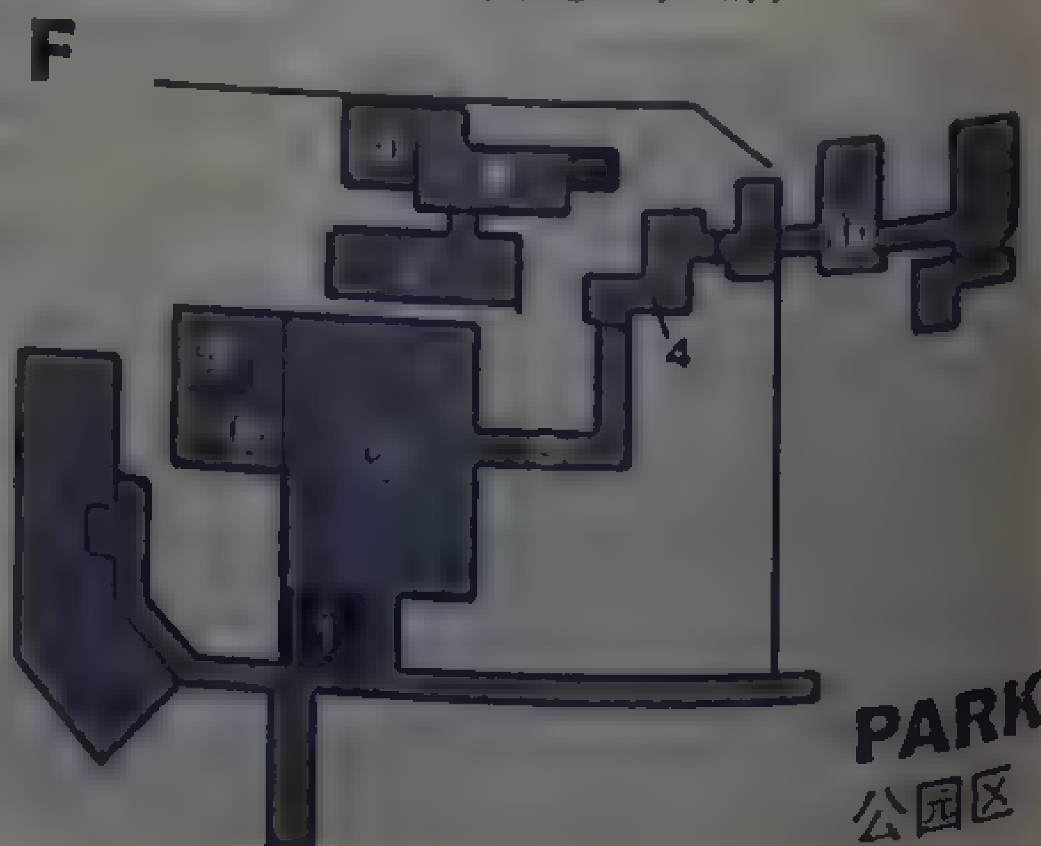
、卡罗斯把宝贵的疫苗给吉儿进行了注射，她终于康复了，接下来轮到她战斗了。

走出小礼拜堂，记住带上开锁铁线，它要启用培[illegible]进入钢琴室，追击者等待多时了，打倒它后通过钟塔储物室(D10)来到公园区。正对着小巷的门是公园警卫室(F1)

用开锁铁线开启警卫室，里面挂钥匙的板上有公园钥匙，储物柜里和桌上都有榴弹，桌上还有"照片E"。出门向左，拾级而上，用公园钥匙打开铁门，来到公园正面广场(F2)。向右拐进池塘通道(F3)，沿小路一直走树林路(F4)，打死三条饿犬后，在前面的一具尸体上找到墓地钥匙和"给监视员的命令"。若是有兴趣一直走到路的尽头，那里的尸体上有子弹。返回正面广场(F5)，跨过水池上的小桥，进入广场西北角的便门。一进去就能在手边的指示牌上得到公园地图，这里是公园喷水池(F6)，有许多药草在地上。角落里兰色的机器是控制喷水池的，黑白四个齿轮组合效果不同，喷水池就会有不同的反应。下到池中发现一处下水道口(F4)，旁边贴着打开它的组合是两只黑齿轮在右上，白齿轮在左下。吉儿只要在6步之内将齿轮放到正确位置就能让水池放水。

水干后经过下水道口下去，穿过蚂蟥成群的下水道，爬上尽头的梯子，到达墓地(F7)，通过墓碑群来到墓地小屋(F8)门前，用墓地钥匙开门。屋内桌上有红黄火药，柜子里能取得铁棍。进到里间，用打字机存档后把箱子里的打火机取出，屋里还有急救喷雾一支。到大屋中点燃壁炉里的木材，燃烧之后意外地发现壁炉里有一块砖掉了，对面透过光来。用铁棍撬通壁炉进入作战密室(F9)，内有："监视员之报告书"(桌上)、"来自总部的指令"([illegible])、公园后门钥匙(桌上)、[illegible]，拿完之后正欲离开，突然墙角的[illegible]响了："作战结束，与本任务有关的[illegible]员尽快撤离。重复……"吉儿刚从壁炉里钻回墓地小屋，就看见尼古拉，谈话得知其实他就是监视员。

大地猛烈震动起来，尼古拉匆匆走掉。吉儿跟着他走出小屋，可怕的事发生了：那条在下水道遭遇过的巨虫又出现了！而且更加疯狂，不过这次可以打死它了。虫子死后墓地的一处栏杆倒下，爬过去可以回到下水道。沿原路返回树林路(F4)。尽头的铁链门可以用公园后门钥匙打开。进去后爬上木桥(F12)，走了没几步就见追击者从桥下窜上来，此时可以选择(1)把它推下去或者(2)跳下去。注意！！这次选择关系到最后的结局画面，这里用第一个选择描述。

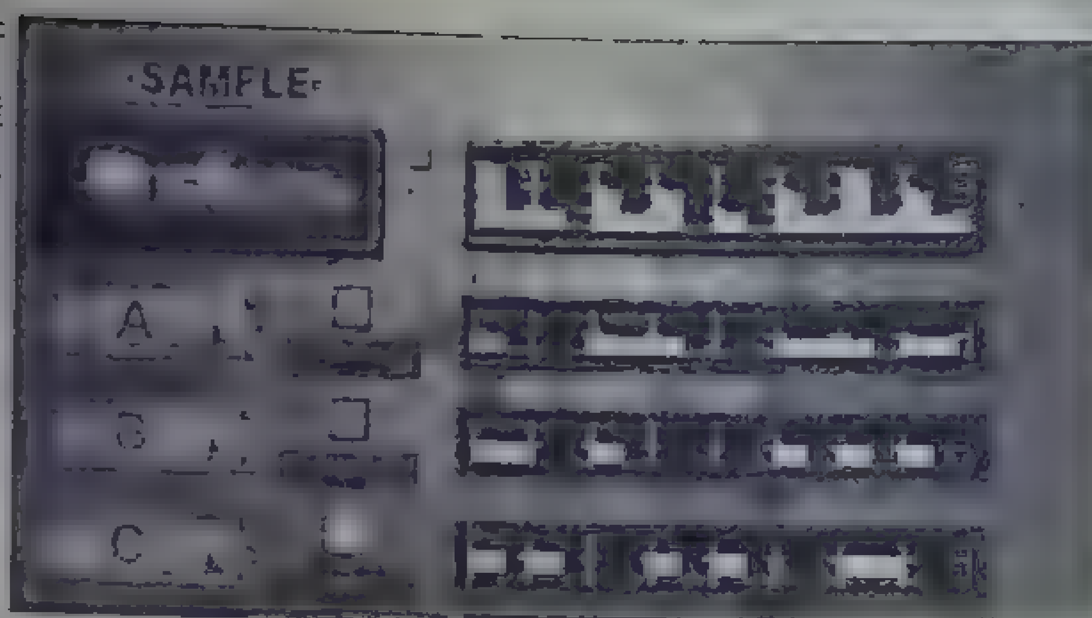


吉儿把追击者推下木桥后，来到了废弃物处理场（DISUSED PLANT）2楼的(G1)走廊。从这里向前尽头是处理场休息室(G2)，意外撞见卡罗斯。卡罗斯告诉吉儿在天亮时核弹将把这里毁灭，然后离开了。打字机边上有"工场管理者手记"，箱子边有急救喷雾剂，架子上的处理设施钥匙一定要拿到。从另一扇门进入动力室(G3)，门边就有升降机，但是需要密码。通往电源控制台的路被蒸汽阻挡。每个蒸气口边都有开关（不太好碰到，要多试几次），但并不是一对一的，所以要花点心思[illegible]把所有的蒸汽关掉后来到电源控制台启动电源。

然后回(G1)走廊，用处理设施钥匙打开了处理控制室(G4)的门，一进去就在门边墙上发现废弃物处理场地图。中间的大控制台上有一枚系统磁碟。角落里有三株绿色药草，房间尽头还有蓝色药草种植区。用升降机(G5)可以到达废弃物处理场1楼的(G5)处，进入水池房间(G6)，当心水里爬上来的裸尸。池边有个控制台，但因为水质误差无法运作，倒是边上的矮柜里有两盒霰弹。

从铁梯下去，绕过红色油桶，一路来到肮脏的水道(G7)，沿着它到了下水道管理室(G8)。调查那台闪蓝灯的机器可以得到"处理工场警备手册"和水质样本。打开门从长长的楼梯下去是水质检测室(G9)，柜子上是急救喷雾剂。更重要的是墙角的一台水质检测装置，把水质样本在上面使用，现在要解最难的谜题了！规则就是让A、B、C三条的小块拼起来和最上方的模型一致，有点象俄罗斯方块，如果拼得烦了的话，请参照图解答案吧。解决问题后通往(G10)的门完全开了，赶紧到处理控制室(G4)去！离开前千万别忘了把处理设施钥匙放在另一台蓝灯机器上升级。回去的路上在水池房间(G6)铁梯遭遇大批丧尸，引爆油桶可以轻易解决他们。

刚到通道就遭到有人打黑枪！原来是尼古拉这混蛋！和他对峙一阵以后，这家伙忽然惨叫一通就被不知何人干掉了。到他的血迹前看看，惊讶地发现他的尸体就挂在天花板上。一边的墙上有闪红光的处理器，塞入系统磁盘，很快就看到通往废弃物处理室(G11)的门开了。



一进去就听到警告："处理室即将开始工作，请马上回避以免发生危险……"正手忙脚乱想出门时，追击者又来凑热闹，吉儿闪过两次攻击，第三次追击者自己打破了强腐蚀液开关，被硫酸烧掉了大部分触角。接下来的战斗中，除了攻击和躲避以外，尽量把它引到硫酸喷射口，这样它很快就会完蛋。追击者倒下后，从垃圾堆一具研究员的死尸身上掉出一块密码卡。赶紧拿到它，在出口处门边一刷，就可以逃出生天了。

一出门马上又听到核弹袭击警报，跑到动力室(G3)，用密码卡使用电梯到了地下军火库(G12)，除了弹药外，这里还有最好的东西——尽头柜子里的肩扛式火箭炮。柜子可以用升级过的处理设施钥匙开启。武装完成后赶回最初到来的地方(G1)走廊，这里锁着的门(G13)可以用密码卡打开了，走廊尽头门边有绿色药草两株，进门后就是管制室(G14)了，在这里收到卡罗斯的信号，吉儿按照他所说在控制台上拿到手提雷达接收器。控制台边的箱子里有急救喷雾剂，房间柜子里有大口径左轮枪子弹，这些可能是最后能拿到的装备了。

走到屋子中间的铁梯初调查，突然广播再次响起"警告，已确认飞弹袭击，危险程度已超过D级，全体人员撤离"的声音。此时雷达也已侦测到了飞弹。从铁梯下到处理场后门(G15)，墙上有"废铁处理工场手册"，尽头的架子上放着霰弹。穿过门进入废铁通道(G16)，地上有"极秘照片"。再往前就是废弃物烧毁处理场(G17)，一进去震动就把身后的卷闸门弄坏了，已经没有退路。在这里看到"极秘照片"所显示的离子炮，在控制台前操作，发现没有足够电力发射。到进来的地方找到一号电池箱，把它推进电池仓。刚刚完成，突然从屋顶落下巨大的怪物，竟然是追击者！经过硫酸洗礼后它更加强大了。用肩扛式火箭炮还以颜色吧！！

遭受一定打击后怪物爬回它掉下来的地方，不要管它，因为飞弹已经很近了，抓紧时间找到另外两个电池箱，2号电池箱在面对离子炮控制台的左边尽头处，3号就在控制台边上。全部推完以后离子炮就进入发射准备，那个追击者躲藏的地方正好是炮火所指，于是被轰得粉身碎骨。注意：如果它想逃离炮火范围，吉儿用火力可以阻住它。

目睹追击者的下场后，吉儿火速赶往唯一开着的门，那里是电梯。但就在这时，追击者的残骸居然挣扎着爬过来了！可以选择干掉它或者逃命要紧，无论选哪个都差不多。最后乘升降机来到机场，卡罗斯和直升机已经等候多时……当飞机直入云霄的时候，吉儿和卡罗斯看见了大地上升起的蘑菇云。■



银河英雄传说V同盟战线

文/黄金狮子旗·JULIEN　编辑/东东

相比之下，银河英雄传说V的同盟流程，难度要大得多了，和敌人的兵力比动辄1：2、1：3，将领的参数平均水平也很低。想要尝试一下以私人舰队和整个银河对抗的味道吗？想要体验一下"侠气与醉狂"的本色吗？在恶战中吼叫"去死吧，皇帝"，在绝望中冷哼"那又怎么样"的杨的家人们，和帝国忠勇严谨的名将们比起来，有着截然不同的魅力，这也正是我选择这群无可救药的人们的理由……"你最喜欢的疾风怒涛的季节就要到来了，人生在世很值得对不对？"

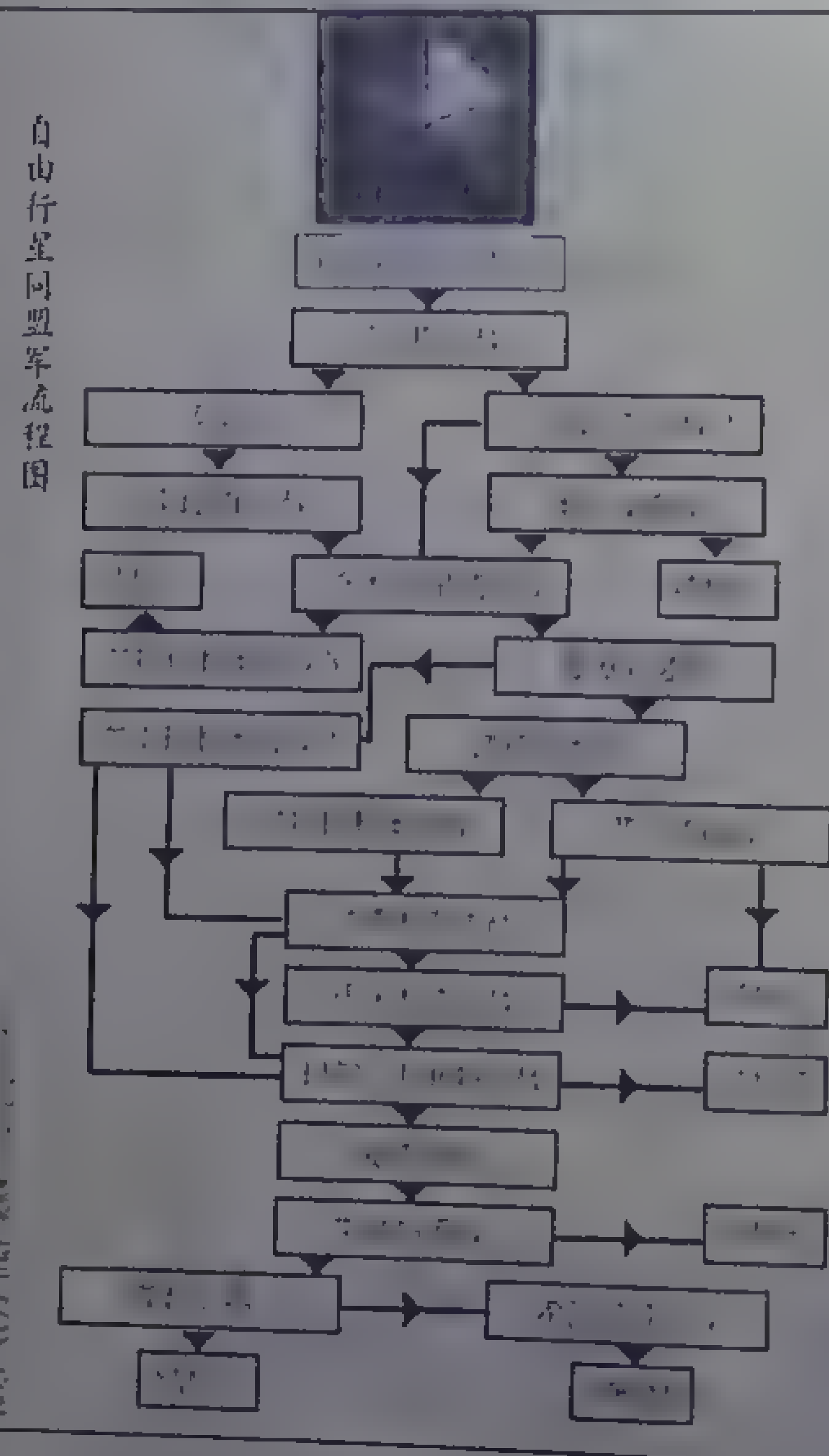
第四次迪亚马特会战

作战开始一回合后，莱因哈特和手下会按照原著做一个敌前回绕，这时候应该尽可能地迂回到莱因哈特的远端，在莱因哈特赶回之前竭尽全力攻击前方的两个舰队。在还剩下3~4回合的时候，杨会提出派出舰队引诱敌人的提案，可以引诱敌人攻击一个回合，和欺敌舰队类似，不过我觉得用处不大，曾经尝试过让杨舰队和罗严克拉姆舰队重合，看看有没有奇袭什么的，结果被歼灭，唉……

无论胜负都进入亚提斯会战。

亚提斯会战

我的的办法就是让落单的舰队绕着恒星打圈子，等待另外两只舰队的回合，不过按照原著本来就是会很惨烈的嘛，想要看情节不妨硬碰硬地打，莱特舰队受到一定的伤害后会将指挥权交给杨威利，这个时候可要努力出演了。取得一定的战果结束战斗的时候会收到莱因哈特的致电："对于阁下的英勇奋战谨表敬意，愿阁下



善自保重，以待来日再战"。如果不作弊，这一战取胜的可能性不大，因为战斗回合数太少了。不过在胜利指数~20000，三个舰队只剩下2000艘的那种地步居然还被判做不分胜负，可真是奇怪的判定啊。更有趣的是战败和不分胜负的剧本是一样的。"这种战斗，军方又宣布获得大胜了。""是啊，这样下去，还没打败仗之前咱们同盟军就逃的一个不剩了！"实在是太了解自由行星同盟对于战斗结果的态度了，汗……

讨论：亚提斯会战之全歼帝国军妙计！

首先让第四舰队躲进行星里面，而由第二舰队和第六舰队派出索敌舰艇，帝国军就会因此放弃第四舰队而转到攻击另外两支的路途上去，这个时候再让第四舰队出击，跟在帝国军的后面，这样就可以按照原定战略实现合围，全歼敌军了。

胜利：亚姆立扎会战2

失败或者不分胜负：死线

死线

路近的那些舰队快往伊谢尔伦逃命吧！连补给舰都没有，只能进行星补给了。杨和伍兰夫在地图的右下，而要塞在左上，必须就地自保，连同另外两支来不及回去伊谢尔伦的舰队会合后可以在行星重新编成，用好杨和伍兰夫即可全灭几个舰队，而将敌人引到伊谢尔伦然后使用要塞炮的方案也能获得很大的战果，虽然雷神之锤填充的实在太慢（每回合12%）。

无论胜负都会进入亚姆立扎会战。

亚姆立扎会战

单纯的会战……奋战吧，各位！胜利条件还有分胜利和全歼敌军的完全胜利。不过就算是完全胜利同盟军也得乖乖的返回本土，要想直扑奥丁就应该打好前面的亚提斯会战，进入亚姆立扎会战2。

无论胜负都进入多利亚星域会战。

亚姆立扎会战2

假如能够获胜一路进攻奥丁，就能看到第一种结局了。可惜叙述的很丧气，好像什么变质了的民主国家之类的。

胜利：奥丁攻略战

失败：多利亚星域会战

多利亚星域会战

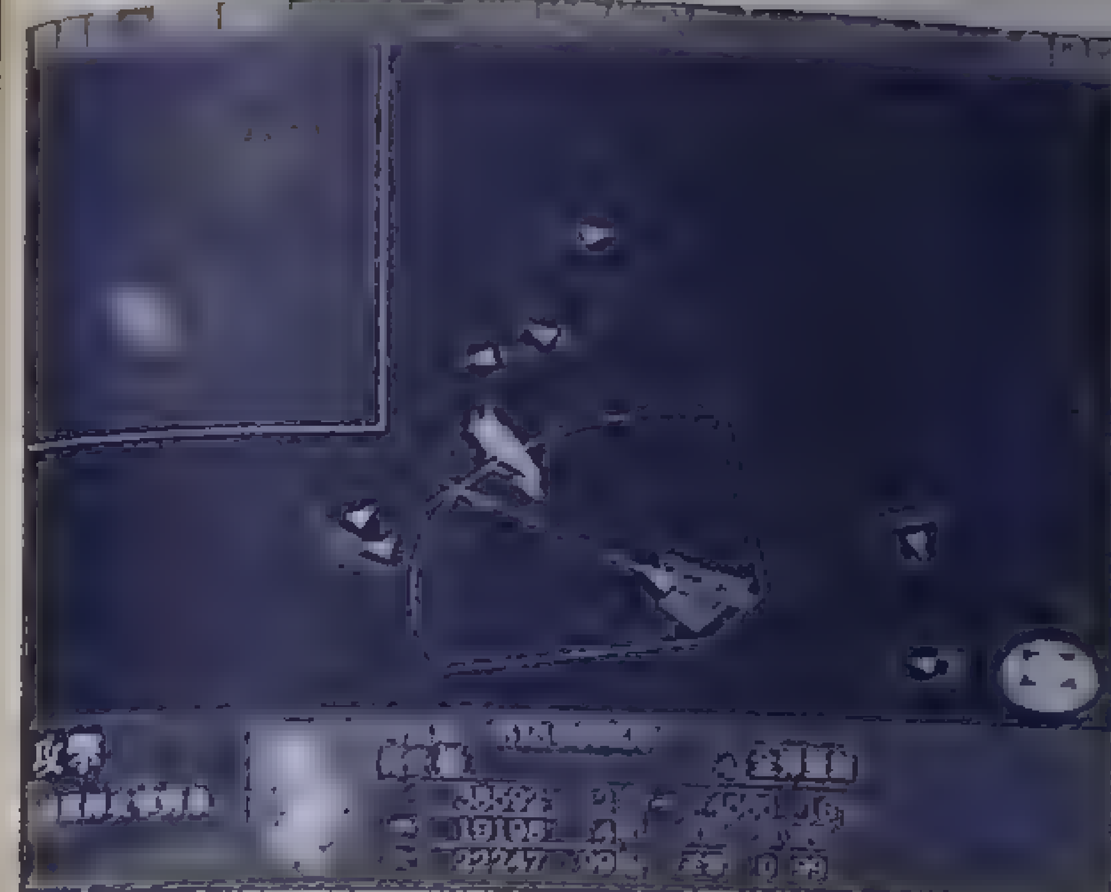
也是很简单的会战，想要失败还真不容易。如果失败的话同盟落入救国军事委员会手上，倒是可以恢复同盟军事力量，然后携强大的军力进入兰提马利奥会战3，不过杨呢？之后的战役中杨就不见了。一般胜利则镇压叛乱成功，即可解放海尼森。

胜利：要塞对要塞

失败：兰提玛利奥会战3

兰提玛利奥会战3

见下面的兰提玛利奥会战，但我军战力有所增强，最后结果是无论胜负都结束游戏，只是交待一下银河的未来而已。



"同盟军的炮列已经将莱因哈特的旗舰伯伦希尔纳入射程"

要塞对要塞

庆典的时刻终于来到了！这次终于可以自由的编成伊谢尔伦舰队了，好好利用雷神之锤，也不要忘了索敌。第11个回合梅尔卡兹会请求出战，他所配的舰队倒是不需要从要塞驻留部队里面扣除，所以最初编配舰队的时候不用考虑余地。第37个回合杨舰队终于赶到，而当周围所有舰队消灭后，秃鹰要塞就会开始冲撞，但是受到杨的不对称攻击，终于被彻底破坏。战斗结束。雷神之锤每回合填充20%。随便用吧！想要攻克秃鹰之城的话，可以先编成两支伪装舰队从两侧接近，主炮好像总是先挑近的舰队打，所以正面的舰队就可以逃过一劫了。

胜利：诸神的黄昏

失败：兰提玛利奥会战2

兰提玛利奥会战2

完全胜利条件：歼灭罗严克拉姆舰队；胜利条件：歼灭敌人舰艇过半。是有杨出场的兰提玛利奥版本，呵呵。除此之外，与下面的兰提玛利奥会战并无不同。

胜利：达希利游击战

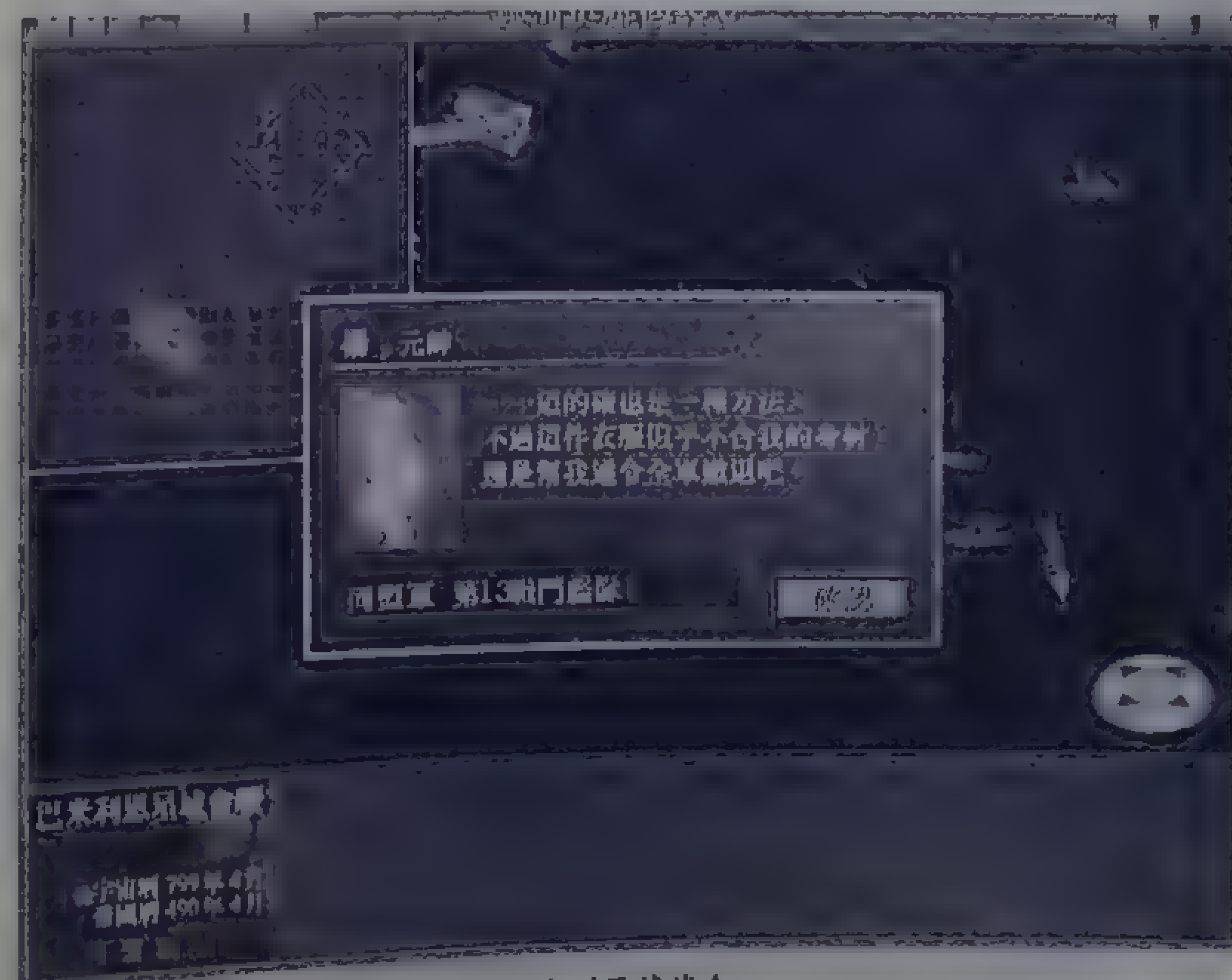
失败：同盟投降，但游戏未曾结束，进入玛尔·迪亚特会战

诸神的黄昏

补给舰才100艘，无法编成补给大的舰队，只能进出要塞补给。20回合的时候会送来情报，费沙已经被帝国攻陷。30回合后第二波罗严塔尔的大部队会赶到要塞。50回合后战斗结束，要塞放弃。似乎之前战役完成的很出色可改写历史，抢先赶往费沙进行防御。因为要塞防御力会自己回复，所以实际上这一战根本不用派舰队也能赢……哦，我忘了，我用的难度是简单……另外，雷神之锤每回合填充15%。

胜利：兰提玛利奥会战

失败：费沙防御战



巴米利恩侍战令

费沙防御战

算是这个游戏里面真正意义的“原创战争”了。我方共 9 个舰队 90000 艘，敌方也仅仅是 100000 多一点。胜利条件是歼灭罗严克拉姆舰队，好好利用大 V 形阵吧。总共有 70 个回合，时间很宽裕，即使重新回行星编成也来得及。但只要罗严克拉姆舰队未被歼灭就是失败.

胜利：同盟胜利的新结局

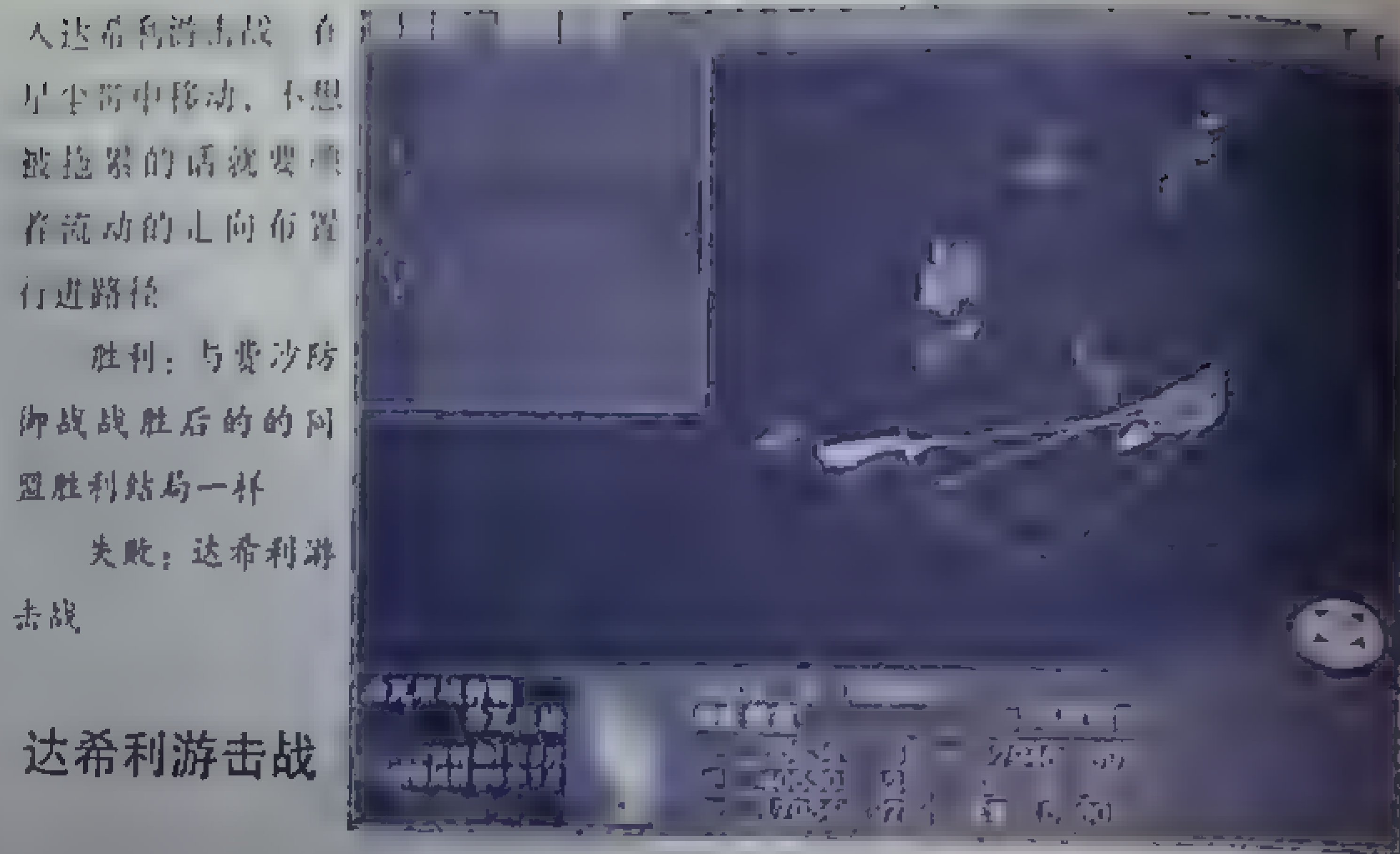
失败：达希利游击战

兰提玛利奥会战

才 40 个回合，胜利条件又是“消灭罗严克拉姆舰队”。第二回合后自恒星起会卷起一条星尘带，将帝国部队和同盟部队隔开，凡是进入星尘带的部队都会随机的受到强制移动，部队数量略微减少之类的困难。所以只要同盟军守在星尘带的边上等帝国军过来的时候，留在岸上痛打落水狗就可以了，而且渡过来的舰队都不大.不过想要歼灭罗严克拉姆舰队取得真正的胜利吗？派个侦察艇过去一看……瓦列，罗严克拉姆，法伦海特各领 10000 艘的舰队在对岸休息，而且在消灭一定的敌人后还出现了毕典菲尔特的 10000 艘舰队增援，真要取得胜利比费沙防御战难多了。只要未能消灭皇帝，作战即告失败，转入达希利游击战，在星尘带中移动，不想被拖累的话就要看着流动的走向布置行进路线

胜利：与费沙防御战战胜后的的同盟胜利结局一样

失败：达希利游击战



正统结局的最后一战

达希利游击战

哈，还真的在 13 舰队后面放了一个黑色的球体啊，试一下有没有黑洞的效果……啊，果然进去出不来了，而且还会不停的减员。第一个回合敌人就扑过来了，由于游戏系统里面不太可能实现原著里面那种“包围”加“挤压”的作战策略来利用黑洞，所以还是硬拚吧！消灭舒坦梅兹 18000 之后还会出现连列肯普部队 8000 艘，然后是瓦列的 10000 艘增援，击败他们即可进入巴米利恩战役！即使失败了，自由行星同盟投降，不幸的是倒霉的杨仍然得接受命中注定的迫害，逃亡和继续作战……

胜利：巴米利恩会战

失败：同盟投降，进入玛尔·迪亚特会战



常胜与不败的第一次交锋

巴米利恩会战

胜利条件就与众不同，“完全胜利条件：完全消灭罗严克拉姆舰队即可大获全胜；胜利条件：除了完全胜利之外别无其他获胜门径”，哈哈哈，精彩吧。初始舰艇 24800 艘。罗严克拉姆在地图右上角。光跑过去就要 20 个回合，一旦有侦察艇进入敌人的视野对方的舰队会马上调出来，所以可以先布置好阵形然后再将侦察艇送过去，罗严克拉姆本阵只有 4000 艘舰，所以达成胜利还不算是太渺茫的。40 回合的时候缪拉 8000 艘赶到。55 回合内打倒罗严克拉姆则出现结局，否则同盟投降，下面就是之后原著中的玛尔·亚迪特战役。

胜利：所有杨 FANS 都期盼的结局！

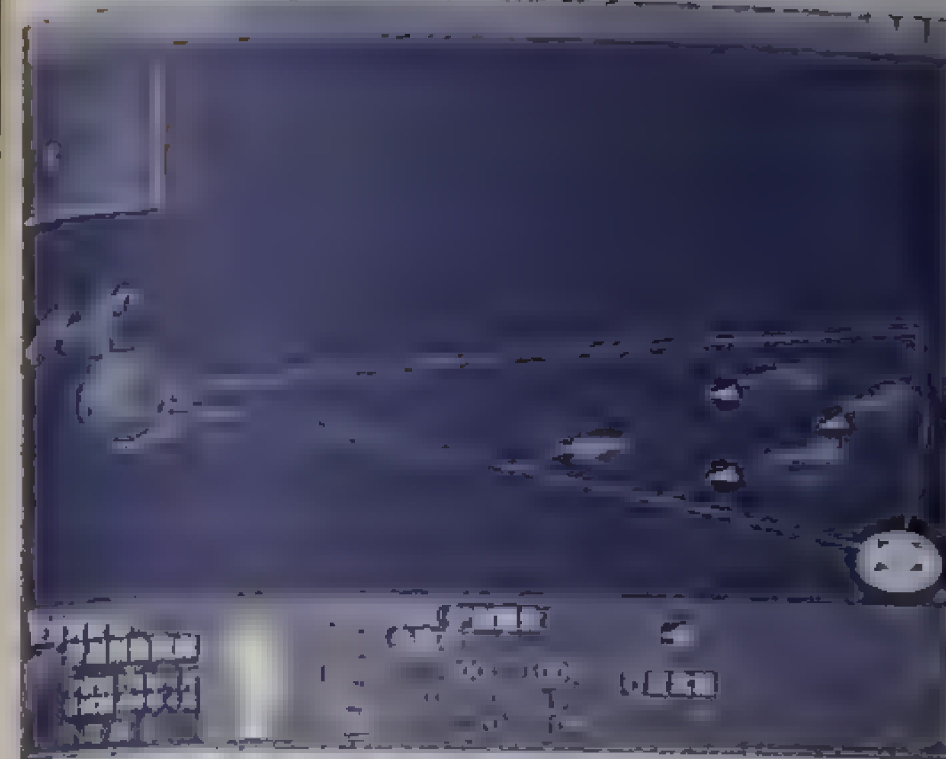
失败：玛尔·亚迪特战役

玛尔·亚迪特会战

比克古老爷爷手上有 16000 艘舰艇？了不起啊，对同盟来说就算豪华舰队了。初始共 21500 艘，大约 15 回合后卡尔先率 6000 艘从敌人后面出现，而敌人必须通过右面星辰碎片间的小道进来，所以大可尝试一下前后夹击。一个不利因素是我方没有补给舰，而敌人的舰艇总数是 67500，呵呵呵，努力创造奇迹吧，因为 20 回合后黑色枪骑兵 8000 艘会出现在屏幕左上，估计 25 回合就能赶到战场。胜利条件还是全歼罗严克拉姆舰队，如果胜利的话出现结局，叙述和之前就也会有所不同，“由于一度败于帝国之手，同盟中的二，三流政客得以因此扫荡一空，自由行星同盟得此复苏过来。”失败的话则自由行星同盟就彻底终结了，而杨舰队攻陷伊谢尔伦后再次走入历史的前台。

胜利：同盟复兴的结局

失败：风过回廊



要塞主炮“雷神之锤”能量填充完毕

风过回廊

熟悉杨舰队的朋友们，告诉大家一个过分的事情……这次杨的阵容中赫然出现了有名的“马铃薯提督”德森！太可怕了，游戏的策划是想让书里所有的角色都必须出现吗？我军共 28500 艘 8 个舰队。敌方毕典菲尔特和法伦海特各有 16000。雷神之锤填充率 20%，好好用吧，取得较高胜利的胜利点数并不难，但是要想全灭敌方取得完全胜利的话还是不太容易。

无论胜负都进入风过回廊：常胜与不败

常胜与不败

全歼罗严克拉姆舰队！除此之外别无胜法！战斗一开始就布置了机雷，想要利用的话就不要回伊谢尔伦重新编成了，直接冲到要回廊出口面对皇帝吧！我方舰艇数 35000，敌方舰艇数 105500，雷神之锤每回合填充 20%。如果获胜的话游戏结束，民主的幼苗得以保全，算是相当不错的结局。如果未能消灭罗严克拉姆，情节将按照原著发展，请自己观看吧，这场战役剧本演示包含的文字内容相当丰富。

胜利：杨拯救了民主世界的结局

失败：拿起武器

拿起武器

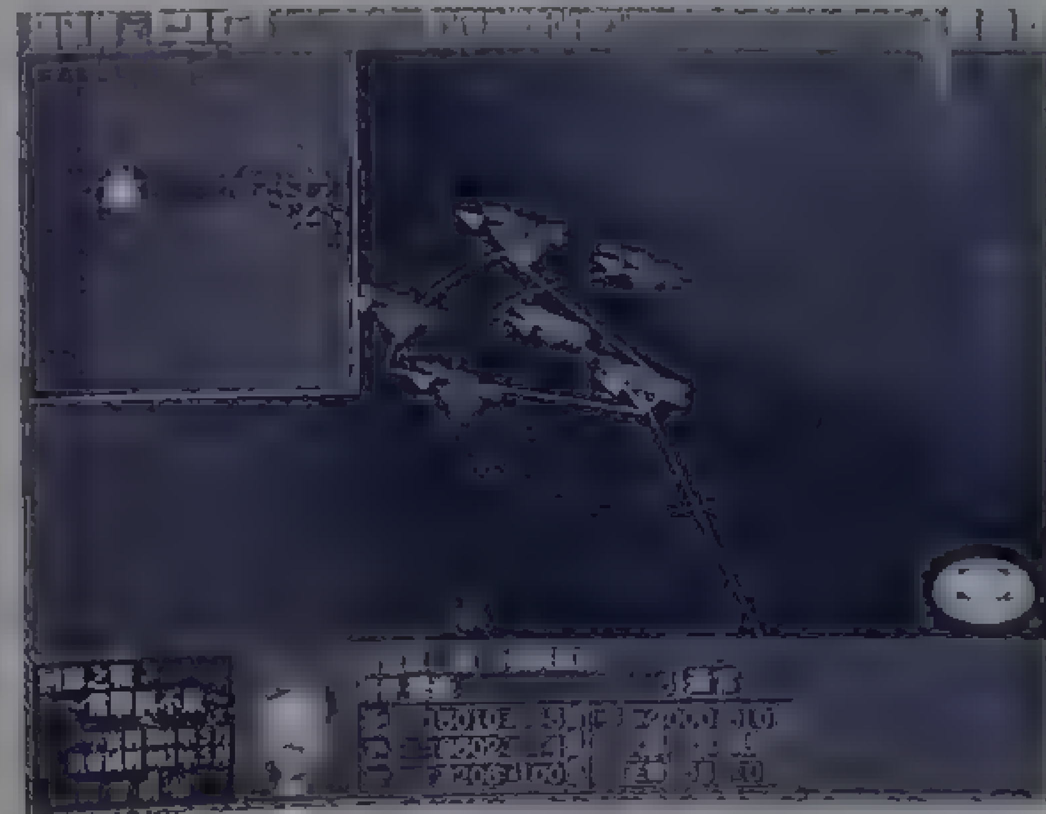
胜利条件是伊谢尔伦要塞不被攻陷，完全胜利条件也只是让帝国舰队数量减半而已。我方舰艇 11800，不过敌方也只有 11500？限 20 回合，为什么敌人一支补给舰队携带的飞弹数都比整个伊谢尔伦要塞多啊？12 回合敌方瓦列舰队 8000 艘加入增援，出现在要塞另一方向！第 18 回合我方援军梅尔卡兹舰队 5000 加入，总之奋战吧！失败的话民主的幼苗彻底铲除，民主理念的未来就要期待人心的复苏了，不过即使大家都龟缩要塞，第 19 回合敌人才挨到伊谢尔伦，一个回合就被攻克也非常困难啊。最后一战是希瓦星域会战。

胜利：希瓦星域会战

失败：残念……悲惨的结局

希瓦星域会战

胜利条件是全歼罗严克拉姆舰队。我方舰艇数 14800，敌方 75200。皇帝在回廊出口的下方，侦察船发现罗严克拉姆舰队后就会有剧情展示，得到此战取胜的契机，看过原著的人都会明白的。所以之前不要硬打，每回合都要小心调整自己的位置，作战选择“回避”，决不要硬攻，并且要派舰队拖住上方的几个大舰队，不让他们过早下来。向每个坚持到这个战役的玩家致敬，如果不是对原著有深厚的感情，就是对银河未来寄予了格外的关注吧。胜利后游戏结束，这个结局也是原著的终章。



马铃薯提督居然也有出场

最后的话

首先是遗憾，预先制作的千篇一律的战斗动画看多几遍就会发腻，关掉动画后就会缺少魄力，流血的鏖战变成数字的增减了。如果能采取模拟城市 3000 的做法，对战场局部放大后刻画出舰队的细节，然后在那个界面演示攻守的进程，效果会好很多的。整个游戏的投入也太少，“一张 CG 胜过 1000 个字的叙述”，虽然策划很努力的用文字刻画人物和历史背景，但是为了交待剧情绘制的图还是不多，使得战役之间的过场看起来相当单薄，和宏大的设定不是很协调。然后是欣慰，继承前作独特的战斗系统给人的享受自不必说，剧情文本在质和量上面也相当出色，4 代中“万恶的皇帝终于被杀死了”那种粗暴单纯的遣词用句是不会出现的了。整个游戏弥散着《银河英雄传说》的历史观，和通常的战棋游戏不同，战役的得失，个人的命运，乃至国家的兴亡都不完全是游戏的目标，通过游戏的进程推演出明确的银河的未来走向才会 GAME OVER。结局很多，说哪一个结局是完美结局，哪一个结局是失败结局这种说法对于这个游戏不是很合适的，可以说所有的结局都是对等的，都是可能的历史走向。最后还是要感谢游戏的制作者们，通过名著改编的游戏并不少，而本作如此珍视原作氛围理念，而不是仅仅靠着作品的名气来吸引玩家，这种精神是非常值得钦佩的。■

将军：全面战争 上手谈

文/枫茗轩·GLAMOUR　编辑/游骑兵

"武士之道，唯死而已。即生死之时，但择一死。别无他意。见事则明，能断。"

——山本恒常，隐叶良

公元一四六七年，日本爆发了应仁之乱，幕府与天皇的无能让各地大名意识到所有的争端都可以诉诸武力来解决，日本从此进入了战国时代。武士是所有这些战乱的主角，他们一生的梦想就是要成为高贵的战士，在战场上追寻荣耀和世人的尊敬。然而，在这纷繁乱世中，究竟谁是明主，谁能成为盖世枭雄，谁是未来的幕府将军？这一切，都需要你来给出答案……

基础篇

进入游戏后，首先会看到关于游戏中日本历史的背景介绍和一段精彩的开场动画，如果没有耐心看，不管它，一路[ESC]下去。然后会让你选择游戏模式，不熟悉操作的玩家最好先到教学课程里面看一看（至少比读枯燥的游戏手册有意思得多吧），我觉得还是很有用处的，所谓磨刀不误砍柴工，熟悉了操作更能让你充分体会游戏的乐趣。

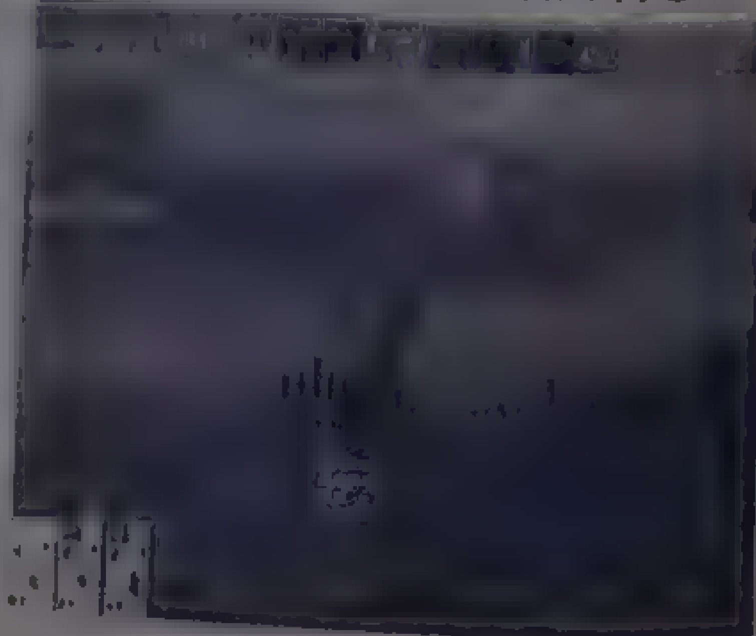
在游戏设置选项中可以设置视频、音频、游戏等多个选项。选择新游戏后可以进入战役选择菜单，里面的三个选项分别是完整战役、自定义战役和历史战役，自定义战役是让玩家设定开始的资金数、开始兵种以及地点等要素后进行的类似即时策略游戏的战斗；历史战役是让玩家重新指挥日本历史上多个著名的战役；而我们通常选择的完整战役模式则是让玩家选定一个家族，从最初的兵力、经济和领土开始发展，与其它的家族进行较量，直至最后征服整个日本。好了，让我们选择完整战役进入游戏。

在真正开始"大名之路"以前，你还得先从七个家族中选择一个作为你的麾下（叛军不可选）。在完整战役模式中的七个家族都是日本战国史上赫赫有名的宗室，包括了上杉家，武田家、北条家、今川家、毛利家、岛津家和织田家。开始时每个家族都有自己的领地和少量的军队。从家族的说明中可以了解每个家族在战略上的优势，例如毛利家一开始会有五队长枪武士、五队弓箭手和三队长枪手，由于是虔诚的佛教信徒，他们可以用较低的成本招募和维持狂热的僧兵；而今川家是唯一一开始就有忍者的家族，他们还有六队弓箭手和两队长枪武士，他们的忍者举世无双……各个家族都有自己的特点，总的来说基本平衡，但是游戏的初期武田家和织田家的实力稍强，有利于玩家在早期就侵占周围的几个领地，迅速扩张势力。尤其是织田家，他们除了开局拥有的十队长枪手和六队弓箭手之外，他们的战略优势还在于可以用便宜的价格招募和维持长枪手，虽然长枪手是攻击力和荣誉值最低的非正规部队，但是相对价格也比较便宜（只需100石），因此非常利于在早期速攻。相比之下，北条家和今川家都更适合长远发展，因为北条家可以用便宜得多的价格修建城堡，所以相对升级较快，而今川家则可以和其他大名结盟后用他们最犀利的忍者来迟滞对方的发展……究竟选择哪个家族，应该根据你自己的发展思路定夺。总之选好自己准备指挥的家族后，真正的战斗就开始了。

游戏开始后直接进入战略地图界面，屏幕左下角有四个图标，依次分别是情报卷轴、王室、人员训练和修建建筑物，点击这些图标可以进入相应的界面：

在情报卷轴中玩家可以看到一个类似《帝国时代》中外交信息界面的图表栏，上面列出了所有的七位大名和叛军，下方有六个图标，分别代表了联盟、战争、经济收入、特殊任务和继承人状态，点击不同的图标可以查看相应的情报信息。

人员训练和修建建筑物选项对于有即时策略游戏经验的玩家应该不会有任何难度，只要你选择了自己的某个领地后，就可以在这两个选项中安排训练和修建了，当然前提是这一地区必须具有训练人员单位和修建建筑物的先决条件。点击这两个选项后，会出现一个类似书页的界面，左面列出了选定地区可以训练的人员单位或者可以修建的建筑物，把鼠标左键放在要选取的图标上，界面的右侧便会显示所选人员单位或者建筑物的详细描述信息。左键点击这些图标则会将你的选择依次放入左侧下方的排定栏中，接下来只要你有足够的资金，电脑便会自动进行修建和训练。在任何建筑或者人员单位完成之前，玩家随时可以进入这一界面用右键点击排定栏中的图标取消修建或者训练，不过你已经花费的投资可就不能恢复了。训练或者修建界面左侧中间的上下箭头键可以让玩家顺序选择自己的各个领地以查看不同地区的



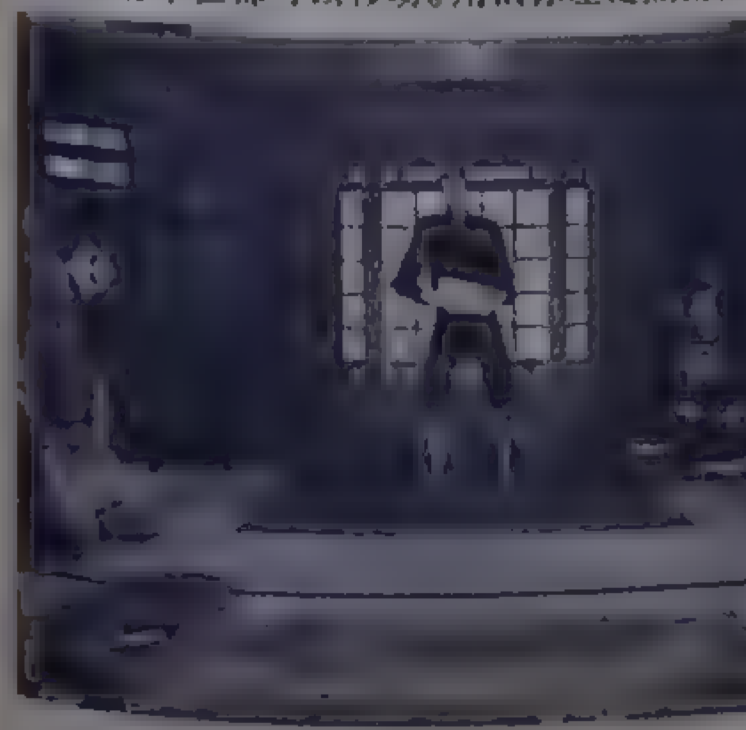


人员训练和建筑物修建情况

点击王室可以进入王室界面，王室是大名议事的地方，一般会有一个顾问幕僚一样的人物坐在旁边，对面会有艺妓模样的女子。当其他大名派出的使节前来提出盟约或者有葡萄牙商人之类的外来者在你的领地上登陆时，如果你选择了会见他们，屏幕便会自动切换到王室中，在这里你可以选择是否接受他们提出的建议和要求。面前最近的桌面上有一张摊开的地图，点击地图上的任何位置就会回到前面的战略地图界面

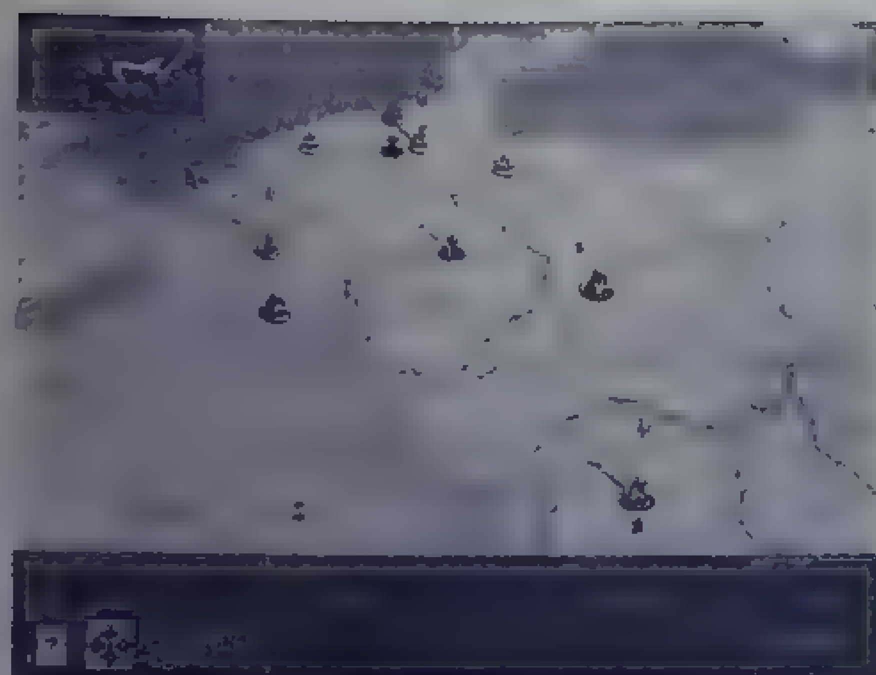
好了，现在让我们重新回到战略地图界面。界面左上角缩小的日本地图显示了战国时期日本全国的领土，可以清楚的看到玩家控制的领土及附近地区的大名势力。在小地图上点击鼠标可以将视野迅速移动到相应地点。界面右下角显示了当前年代和季节以及当前你的资金数量，点击资金数可以在弹出菜单中设置税率。

战略地图界面正中是放大的日本地图，主要显示玩家家族的领地及周围地区，其它地区只显示地名，没有明确的界限和势力范围。领地内象棋子一样的小塑像就是你的军队和城堡了。除了前面提到的基本部队之外，一般开始时每一家族都有两个使节单位（就是那个跪在地上的棋子）。除了城堡之外，地图上玩家一方的所有单位都可以移动。用鼠标左键点击需



要移动的人员单位（不管是军队还是使节），按住鼠标左键就可以将相应的棋子抬起，这时地图上会有灰色区域显示此单位可以移动的范围，将棋子放回地图上适当的区域，释放鼠标按键则完成对这一单位的移动和部署。左键点击象征军队或者城堡的棋子可以在屏幕下方的状态栏中看到其中包含的作战单位种类和数量，把单独的作战单位从状态栏中拖放到地图上可以组成单独的一支军队。也可以在状态栏中将两个损失严重的同类作战单位拖放到一起合并为一个作战单位（人员不能超过60人，而且只能将级别较低的作战单位合并到级别较高的作战单位中）。同样，当玩家把一支军队的棋子抬起放在另一支军队上时就可以把两支军队合并，你可以在状态栏中看到作战单位在种类和数量上的变化。如果把使节或者忍者等特殊单位抬起放到其他大名的军队上时，使节就会向这个大名提出盟约，而忍者则将执行刺杀任务，刺杀这支军队的将军或者大名。当然，忍者或者艺妓都可以刺杀其他大名的使节、忍者或者艺妓，方法类似。所有玩家一方的单位，不管是地区还是人员单位，都可以用右键点击来获得关于这一单位的详细情报信息。但是如果想要知道其他大名的军队信息，就必须依靠你的使节或者忍者、艺妓等特种单位了，只需将这些谍报人员放到其他大名军队的附近，在下一回合开始时你就可以用右键点击别人的军队来查看情报。把象征军队的棋子移动到其他大名的领地时，便会对这个大名率领的家族宣战了。

《将军：全面战争》的战斗界面是全3D的场景，进入战斗场景后系统会提示你当前的天气情况。在按开始键开始战斗之前玩家可以自由地移动鼠标观察邻近地区的地形和敌军的位置，还可以安排自己军队各个作战单位的阵型。战斗界面左下角是玩家一方参战的所有作战单位和领军将领，选取作战单位可以直接点取这些图标。界面上方是指挥团队作战的战斗指令，选取作战单位后点击这些图标便可以命令部队改变阵型、冲锋、防守、撤退等，另一种向部队发送指令的方式是在所选部队的图标或者直接在部队上点击右键，那么界面上方出现的所有战斗指令都会以弹出菜单的方



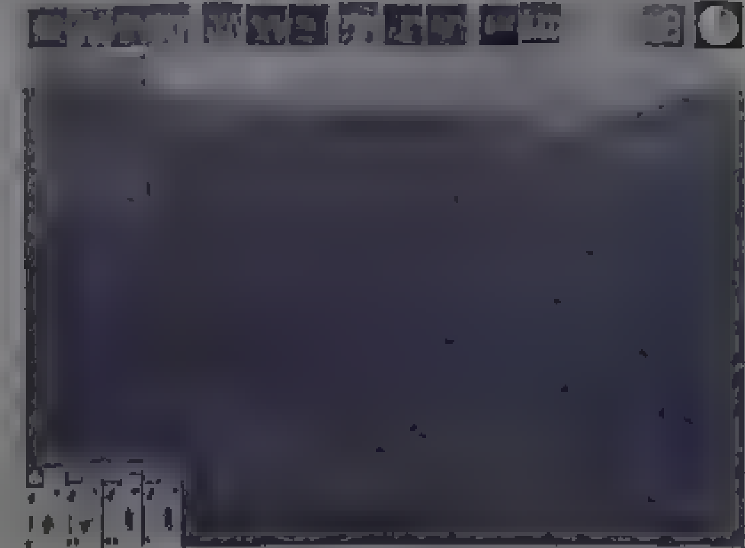
式显示出来。看一看，现在是不是能够得心应手的指挥作战了？

现在你已经具有了作为一名大名为自己的家族荣誉而战的基本素质，但是日本战国那种尔虞我诈、风云变色的战争和权谋绝对不是那么轻易能够应付的。要在这群雄并起的乱世之中脱颖而出，一些更巧妙更重要的策略和手段当然是必不可少的，请看——

进阶篇

综述

《将军：全面战争》综合了策略管理和即时策略两种游戏模式的优点，因此玩家在"三国志"系列或"帝国时代"系列中获得的经验都可以用到统一日本的征程中来。初期应该迅速发展一种或者几种低级兵种（最好是家族的特长兵种，如武田家的骑兵、织田家的长枪手和岛津家的弓箭手等），形成一定规模后就立刻夺下邻近的几个领地。在有了比较稳定充足的税收来源后，再开始进一步的发展。这时在发展过程中最重要的是注意平衡军事与经营，既要投入大量资金用于升级各种设施以增加收入和发展科技，也要训练相当的作战单位以保持军事威慑。建议在开始时先升级田地和修建一些能够迅速增加收入的设施，然后升级城堡和修建矿场、甲胄厂等其它军用设施，在大型城



堡完成后便可以用大把银子打造一支兵种齐全的大军了。让你的领土再向周围扩张，彻底消灭掉那些从一开始就积弱的大名，这时通常会遭遇到稍微强大一些的敌人了，仅仅靠手里这些二流兵种是很难击败他们的。不用急，先与这些大名结盟，稳住战线，然后迅速发展更高级的科技和兵种（这时应该已经拥有了强大的经济实力，如何选择升级路线就可以更灵活多变一些了），期待下一次和敌人一决雌雄吧！

在游戏过程中一定要注意发展和军事的平衡。感觉速攻只能在早期起作用，并不能用以结束整个战争。以前在《帝国时代》或《星际争霸》中习惯用低级兵种的数量优势来淹死敌人的战术恐怕行不通了。因为敌人比较多，兵种的相克性又特别强，因此二流兵种在遭遇那些长时间养精蓄锐的高级兵种（僧兵、毛瑟枪手、长剑武士等）时，几乎没有取胜的机会。所以正象邓爷爷说的，发展才是硬道理（只限单机作战的完整战役模式）。

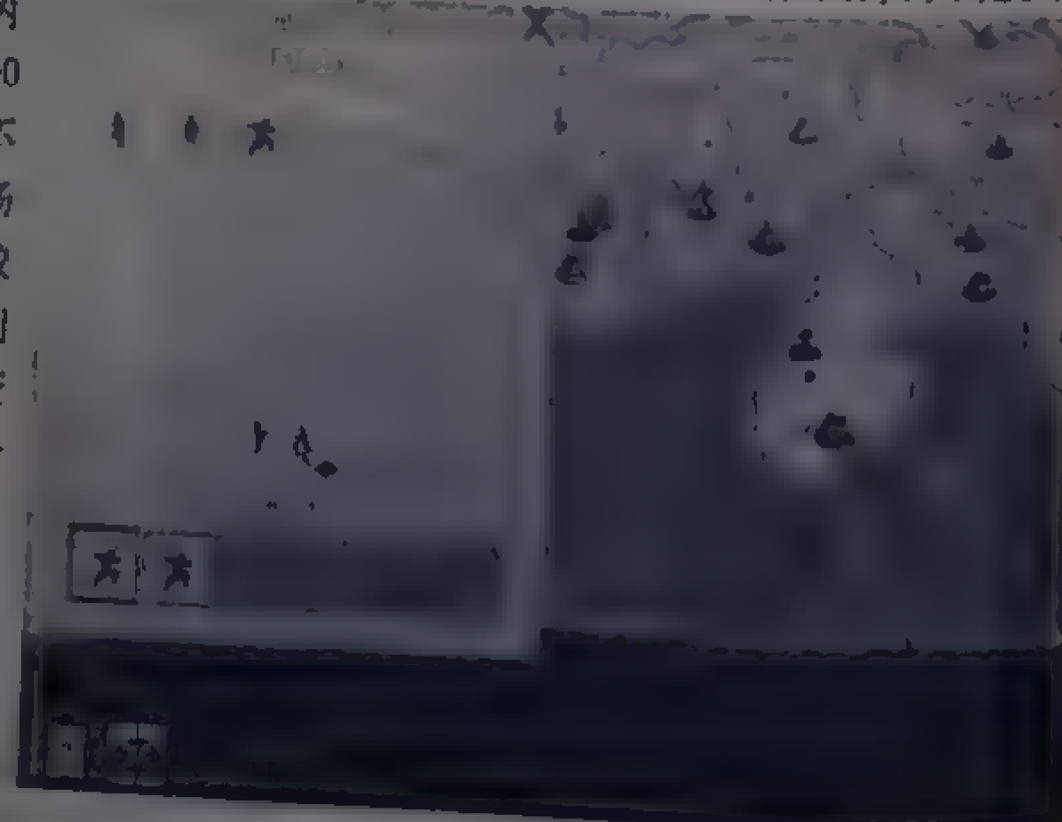
另一个需要注意的是要妥善运用间谍、使节、忍者和艺妓等特殊单位的作用，孙子兵法说"知己知彼，百战不殆"，在游戏中体现得淋漓尽致。了解敌军数量和兵种后再安排数量上占优势、兵种相克的军队出战，几乎可稳操胜券。当然，同时也要注意防止敌人的谍报人员刺探自己的情报，最好安排一到两队忍者在领土内游弋，发现有其他大名的特务人员即行刺杀（可以欣赏到精彩的几段动画哟），不仅可以防止情报泄露，还可以破坏其他大名之间的联盟。

经营

经济是一切政治活动和军事活动的基础，只有拥有了雄厚的经济实力，才能支撑起庞大的军队，才能迅速地发展和得到最新的科技以增强军力，最终击败强大的诸侯势力。

《将军：全面战争》中的收入是靠从各个领地中征集的税收得来，税率由大名自己确定。游戏中将税率设定为五个等级，一般情况下为默认的正常水平。依靠提高税率来增加收入是经济发展中的下下之策，因为过高的税率虽然可能会增加一定的收入，但却是大幅度降低民众忠诚度的毒药，长时间的高税率通常都会激起民变，使你陷入内忧外患的境地，因此贸然提高税率来增加收入无疑是引鸩止渴。所以从根本上来说，增加收入的最好手段是不断扩张势力，增加领地尤其是相模国这类物产丰富的领地数量。当然，过多地发动侵略战争也有相当大的弊端，首先是使家族兵力分散，因为新占的领土必须驻扎重兵才能有效防止叛乱发生，否则是征收不到这些领地内的税收的；其次是过早地树敌太多，会使家族的资金全部投向军事来训练低级的军队而忽略长远发展。针对这一问题，一个有效的方法是选用武田家或者织田家，在初期利用稍强的军事实力侵占附近的一两个领地（只要指挥得当，胜率应该超过80%），然后在对方反攻之前立刻派使节前去提出盟约，一般对方大名也会答应和议，这样就为你凭添了几个领地的税收，从而为未来的发展打下坚实的基础（这一招在简单和普通的难度级别下非常有效）。

除了侵略扩张可以直接增加收入之外，在领地内修建一些建筑物也可以增加收入，其中最主要是矿场。在某些领地内有可供开采的天然矿产，例如甲斐国的金砂矿、安艺国的银砂矿和铁砂矿等，除了铁砂矿可以用来制作甲胄以提高军队防御力外，其它两种矿产均可开采来增加收入。在这些领地内修建矿场可以每年增加400石的收入。但是早期最好不要修建矿场，因为修建矿场对时间和资金的要求都比较高（1000石，8个季度），早期修建会占用大量宝贵的资源，影响初期的军事发展。升级田地也可以增加领地内的税收，一般田地可以升级四次，收入分别在原来的基础上增加20%至100%。如果是沿海的领地，修建港口是最划算的事，因为它仅每年可以增加200石的贸易收入，而且在葡萄牙商人或者荷兰人登陆的时候可以首先获得火药等科技，况且修建港口只需800石和4个季度，所以一般沿海领地的早期发展可以优先考虑修建港口。

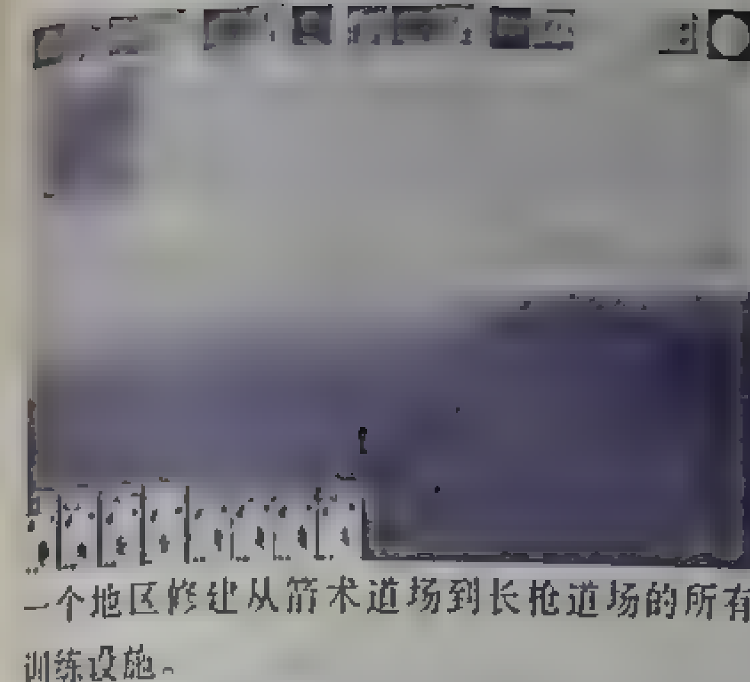


在发展经济时要注意根据不同领地的特点灵活应变，例如相模等领地土地肥沃，升级田地就比用同样的资金修建港口划算。而甲斐等领地土地贫瘠，即使升级土地也不会增加太多的税收，那么最好的选择就应该是修建矿场了。

当然如果急需资金突击训练大量作战单位，也可以在短时间内提高税率（到高或者苛刻的程度），但必须在领地内保留一定数量的驻军，而且最好时间不要超过三年，注意民众忠诚度低于100%时就应该降低税率了。总之要想最终取得游戏的胜利，在初期必须打下坚实的经济基础。早期的一切政治和军事行为都应该为经济利益服务，尤其是军事行动，最好以打击叛军为主，目的就是扩大能够获得收人的领地。因为没有人可以在短时间内统一整个日本，有足够的资金来源后才有可能在未来的发展上超越对手，成为最终的胜者。

军事

强大的军事力量是生存和发展的根本，因此提升你的军事实力是所有经营活动的最终目的。早期发展军事力量时要注意利用各个领地的不同优势，避免在不同的领地内兴建相同的训练设施，浪费大量的资金和时间。例如远江国训练的弓箭手具有比其它地区更高的荣誉值，那么就在远江国大力建造箭术道场，并尽快升级到名箭术道场，不要将资金浪费在其它的兵种训练设施上。因为相邻的领地之间调动兵力十分方便，你完全有充足的时间将不同领地内训练的不同兵种组合部署，而不是在同



一个地区修建从箭术道场到长枪道场的所有训练设施。

游戏中的兵种相克十分明显，骑兵对弓箭手的冲击力惊人，但在长枪手面前却不堪一击，而弓箭手用来对付行动相对较慢的长枪武士和长枪手时杀伤力惊人，因此组合兵种作战非常重要。一队弓箭手搭配一队长矛骑兵可以将三队弓箭手杀得片甲不留，而长枪武士搭配弓箭手则可以抵挡骑兵和长枪武士的冲击。此外，游戏中的高级兵种攻击力和防御力都与低级兵种区别明显，一队长剑武士足可以将两队甚至三队长枪武士杀得溃不成军，所以千万不要指望凭借数量众多的低级兵种来最终获胜。不断升级发展新的科技和新的兵种是保持军事优势的唯一手段。

提高军队战斗力的方法至少有两种，一种是在领地内修建可以增加防御力的甲胄厂和增加攻击力的铸剑所（前提是领地内必须有铁砂矿矿场），凡是建有这类设施的领地训练出的作战单位均可在防御和攻击上获得一定程度的增加；另一种方式是尽可能地保留那些久经沙场、级别较高的战斗单位和将领。

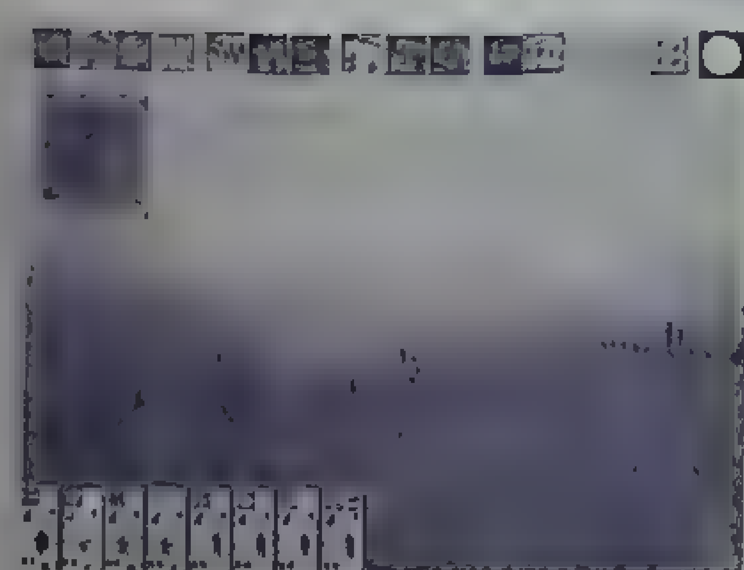
游戏的战斗模式可以说是我所见过最有战术意味的游戏，全3D的地形不仅看着让人赏心悦目，而且确实对战斗的影响非常明显。两队相同等级的弓箭手所处的地势不同时，可以明显地感觉到高处的一方在射程和命中率上高出一截，骑兵从山坡上俯冲的速度也明显比在平原上快得多……所以战斗过程中要注意利用一切可以利用的地形优势，尤其当你处于防守方时。你有足够的时间去占据山坡、树林这类地形，等待敌人主动找上门来。如果你是攻击的一方，那么敌人肯定已经占据了最有战略意义的地势，这时一定要有足够的耐心迂回到敌人的后方打击敌人。虽然据说这样长途行军会降低军队的士气、增加疲劳程度，但我感觉比直接进攻遭受的损失小得多。其它比较有战略意义的地形还包括了某些领地内河流的桥梁，抢先占据桥头采取"半渡而击之"的战术几乎可以稳操胜券。

阵型的把握也是战斗的关键，近战单位在前进时应采取疏松阵型以降低敌人的射杀命中率，但在战斗过程中不能保持阵型不变，因为后面的士兵为了保持阵型会愚蠢地拉开距离，因此在肉搏时实际上只有前面的士兵在作战，所以接战时应该把阵型换为密集阵型。而远距离的作战单位在战斗过程中最好组队编为线型，以最大程度的发挥火力优势。总之战斗时一定要注意指挥，不能象《星际争霸》一样鼠标点过去就不管了。

最后要提醒一点的是在从战略地图界面进入战斗场景时系统会询问是让系统自动作战还是玩家亲自作战，最好少用自动作战功能，因为电脑有时实在比较弱智——我最惨痛的教训是带领400人的武田信玄（等级6）被对方一个无名之辈的280人击败。

政治

这里所指的政治大部分是由游戏中特殊单位的活动来体现的。在《将军：全面战争》中，派使节或艺妓前去提出盟约是非常重要的外交活动，在游戏早期应该尽可能的与周围其他大名结盟以避免四面树敌，赢得宽松的发展环境。刺杀也是一项很重要的特殊任务，初期一般由忍者担任。刺杀对方将领和大名的成功率比较低，容易一点的是刺杀过境的使节和敌方忍者，成功的刺杀活动可以在一年时间内使对方的士气和荣誉值降到最低点。需要注意的是早期应该至少在一个领地内尽快修建忍者道场并训练忍者，否则很快就会有其他大名的忍者前来刺杀你的大名和将领。所有的特殊单位都和作战单位一样，在成功地执行任务后会获得荣誉值来提升级别，等级越高的特殊单位执行任务的成功率也越高。除此之外，在领地内修建静园等建筑也可以提升特殊单位的能力。





民众忠诚度和宗教派别也应该包括在政治范畴内。民众忠诚度是稳定发展的根本，当民众忠诚度低于100%时便很有可能爆发叛乱。提升民众忠诚度的方法主要有降低税率、修建哨戒塔、边境卫所等建筑和驻军等。另外大名的荣誉值和声望也对民众的忠诚度有很大影响，所以在遭遇连败后民众忠诚度会大大降低，而修建宫殿来提高大名的荣誉值时也会间接地影响民众忠诚度。宗教是影响民众忠诚度的另一个重要因素，除了毛利家是最虔诚的佛教信徒因而最好不要改奉基督教之外，其他大名都可以在基督教和佛教之间作出自己的选择。但在原来信奉佛教的地方改奉基督教也会造成民众忠诚度大跌。

最后需要说的是关于继承人，每个家族在一定时期都会有继承人出生或者成年，大名死后由继承人继续延续家族历史。如果没有任何继承人的大名战死，那么家族就会灭亡。继承人成年后一般会作为军队将领出现，最好在战斗过程中不断提升未来继承人的等级，这样在继承人成为大名后可以显著提高军队的荣誉值和民众忠诚度。

现在你可以到战争中去证明自己有着成为幕府将军的卓越领导才能了。在这个史诗般的英雄传奇中，您将在沙场中指挥成千上万忠心耿耿的武士，为恢复这块土地的秩序而战。虽然成功并非易事，前进道路上有着形形色色的敌人和各种不同的挑战，但不管如何，战争已经来临，国家的命运从此掌握在您的手中……■

异度空间

文/枫茗轩·柱子　编辑/游骑兵

第六殖民地的工厂发生了异常情况，我们的四人行动小组奉命前往调查。在工厂漆黑的通道里，我找到了第一具尸体，看着他可怖的眼神和被击碎的后脑，他死前面对的是什么样的情形呢？想到这里，我不由环顾四周，回应的只有因短路而不停开关的自动门所发出的"嘶嘶"轻笑声。工厂内部，类似前面的情景越来越多。正在搜索的时候，我们忽然感到被一种莫名的压力包围了，然后，这感觉随着一种渐多的低吼声不断增加着，使我透不过气来。记不清是谁先开的枪，因为其他人几乎也在同时端平了手中的武器向四外狂射，枪声、爆炸声掩盖了一切，良久才归复平静。而就在我们即将相信已经安全的时候，有什么东西从头顶出现了……

以上就是异度空间（Alien Slayer）——来自韩国的未来型 DIABLO TOO 游戏的开篇

需要注意的特色

《异》的升级方法与其它同类游戏有所不同，你要在医疗中心以高科技手段强化身体的各个部位，以达到升级的效果，而这需要钱、大量的钱来支持，提升的级别越高所付的钱也就越多。

如何取得金钱？在每次的任务完成后，都会得到一笔报酬，但是单靠这笔奖金是不够的，还必须在关卡中多杀异形，拾取物品变卖来获取更多的金钱，才能购得更精良的装备以及提升自己的等级。

武器的种类相当多元化，除了最基本的手枪，还包括了速射型的重机枪、火力型的霰弹枪、火焰喷射器、激光枪以及具有强大扩散威力的火箭筒。虽比不上 DIABLO 中玲琅满目，但也足够玩赏一阵的了。

UMI 基地简介

这里是佣兵的驻地，分为五个主要的区域：

Mercenary Guild

佣兵团的"大脑"，负责管理佣兵团和获取情报的工作，你的所有任务都由这里发出。

Kalkis Life Clinic

医疗中心。除了提供战斗中所需的回复剂之外，其中的身体改造设备（Rebuild Body）也是战士们能够适应更加恶劣战斗的重要条件，是个"宰"人的地方。而且它在故事中也有一定的戏分。

Item& Weapon Market

物品商店。一般是将捡到的物品等拿来换钱。这里所卖的武器装备要价比较高，而且在关卡中得到的也足够用了，除非你真的财大气粗，否则还是不要在这里乱花钱。

Repair Center

维修中心。战斗中使用的各种枪械和防具都有各自的磨损度，如果使用过度的话则会自动报废。与其购买新的，倒不如常到这里修修来得划算。

Residence

UMI 士兵居住的地方。如果捡到了多余的好东东，又不想卖掉的话，可以存在自己的壁橱里。

基本任务

任务一

简报：第六殖民地的矿石精炼厂遭不明生物的攻击，部分工人被杀或是被俘虏。这次行动的目的是消灭工厂内所有的异种生物。

任务：救出 70% 的人质并杀死 Freddy。

时间：无限制。

攻略：走出小屋，进入右下方的房间，在这里会遇到本关主要的也是整个游戏中常见的喽罗兵 XENO 和 XENOID，消灭它们后在最里面找到 BLUE KEY。然后进入传送点对面的房间，沿地面的箭头指示找到出口，小心门外的 XENOID，由后面房间的楼梯进入第二层。灭掉楼梯口的 XENO 向里走就能看到一个被困的工人，救下他，出右上角的门在一间仓库中救下第二名工人，接着从右上方的另一库房里找到第三名工人，捡起旁边的一支来复枪（M2 SHOT GUN）和一些子弹。回到前面的仓库，向左穿过一间屋子找到第四个被俘者，右上的仓库中困着第五名工人，进入左下方的大厅解救第六名工人。由屋角的传送点到一间仓库，在里面找到两个工人和 RED KEY。返回大厅，打开左下方的门，就会面对本关的 BOSS 了。

退回大厅，装备 SHOT GUN，先干掉他旁边的两只速度很快的 ZOMBIE DOG。Freddy 时走时停，很容易对付，拉开距离一通猛射干掉它。然后进里面的房间救下最后两个工人，过关。

总部电：对不明生物的调查正在进行着，但是大部分情况仍是未知数。

任务二

简报：SIRENSOR 是 DDS 的一艘巨型补给舰。在被异形攻击之前，SIRENSOR 被作为是连接地球与其他殖民地的桥梁，DDS 将不惜任何代价夺回它。必须注意的是，那里已经被异形完全占据了。

任务：消灭 80% 以上的异形。

时间：无限制。

攻略：出去利用油桶先灭掉两只 XENOID，上面的房间有几只 GERM-COLONY，千万不要让这些以不要命的自爆方式攻击的家伙近身，赶快射爆一旁的导弹炸掉它们（爆炸威力还不如手雷！？）。继续向前，穿过一间放置了很多油桶的屋子，找到一传送点，进入后可得到一支 M10 SHOT GUN，再进传送点到另外一个封闭的房间，得到一个头盔和一件防弹衣。从传送点返回，打开左下的门时有很多 XENOID 出现。往上穿过几个房间，到达最上方的一个仓库，进入仓库上角传送点。

出来时你发现自己已经被大批敌人包围了，边四处游走边击爆油桶来收拾它们，同时也要小心地面的毒气。大厅四角有箱子可以打碎，里面是不是好东东就看你的运气了，不过一般出来的都是一只 XENOID。由下面的传送点出去，走进对面的房间，三只 DOG 扑了上来，它们后面是一只 XENO BLAST，消灭它们后进入右侧的仓库。这里已经是本关的最后部分，如果前面的异形全被杀光的话，到这里再随便消灭两只异形就可过关。

任务三

简报：15 分钟前，DDS 与其运输船 SKY LARK 失去了联络，最后的信号来自叛军基地附近。消息指出船上的发动机已被异形破坏，而且现在脱离了预定轨道。你的任务是保证船上乘客的安全，解救船员并返回出发地点。

任务：解救 70% 以上的船员。

时间：无限制。

攻略：开始时，你和所乘坐的小型飞船进入了 SKY LARK 的机舱。由下方的传送点来到另一场景，从右下的走廊向前，旁边的门是打不开的。一直走到岔路口转向上，沿路进入中间的房间，启动一边的控制台。屋里还有一台可以操纵的近身攻击型机器人（MONOROID）。出来后向下走，左侧一间有两道门的小屋进不去。继续向下，在一间屋子里找到两枚手雷，旁边的八间船员休息室中有一些弹药和装备。顺着最右边的走廊可以找到一台控制台，启动后就能够进入那间有两道门的屋子了，里面有一具防毒面具（GAS MASK）、一支激光枪（LAFUS F32 LASER）和几样其它装备。回到刚才的控制台旁接着向左上走，穿过一间放置油桶的仓库，这里的门需要 BLUE KEY，在最里面的仓库中拣起一支火箭筒（RPG LAUNCHER）及其弹药，进入屋角的传送点来到一间会议室。

干掉一只手持激光枪的 AUTOMATIC DOOR，到会议室左边墙角找到一只暴力来复枪（VIOLENCE SUPER SHOTGUN），由右上方出去后进入上方的休息室，屋里有支机枪（MACHINE GUN），从吧台后面拿到 RED KEY。出来沿着走廊一直到头，进右边的门，找到两名船员，打开上面的门是一个 U 型通道，走入尽头的房间找到另一名船员，救下她后，会出现几只 XENOID 围攻你，放出一个全息拷贝先引住它们再消灭掉。返回 U 型通道，进入通道旁满是 XENO 卵的房间，用手雷炸开一条路救出屋角的船员，再进屋里的传送点。

这时警报响起，五分钟后飞船将毁，你的动作也要快些了。

这里是前一个场景开始时进不去的那间屋子，装备防毒面具通过布满毒气的通道，拿到屋角的 BLUE KEY，救出旁边的船员后，立刻出去找到那间需要 BLUE KEY 的房间，从里面救出四人，迅速返回来时所乘的飞船离开。

总部电：DDS 对你解救船员的行动十分感激。为表示谢意，DDS 承诺将协助 UMI 佣兵团的运输工作。

任务四

简报：Nostalgia 号运输船应 Governor General 的要求从地球出发，生物学的专家 Ostrip 博士及他所开发的建设用机械都在这艘船上。但它在开往 Flora 基地的途中，被一艘不明身份的太空船截获。你的任务是救出 Ostrip 博士，同时尽可能解救其他船员，并消灭叛变的保安官 Bloody Joe。（注：Governor General 并非名字，而是一个军衔，系指将军、总督。）

任务：救出博士并杀死 Bloody Joe。

时间：无限制。

攻略：消灭扑上来的异形，顺着走廊搜集一些弹药，沿路到一间大厅，一伙异形正在残杀人类，消灭它们（不小心射杀了船员也无所谓）。启动中间四个控制台中下面的那个，然后进入右边的出口，杀死三只 XENO BLAST，拾取墙角火箭筒（RPG－V LAUNCHER）和一些弹药。

穿过另一边的传送点，一个有只 XENO BLAST 的走廊出口处有两枚地雷，没法躲的，所幸伤害不大。接着的房间里还有几枚（地上闪着光的），但有些已经被低智商的异形们踩掉了。穿过后边的大厅，进入传送点。

收起地上的弹药和下一间屋子里的

榨取无限装备

在游戏中(无论在任何难度下)只要你到了第二幕(ACT Ⅱ)以后，最后一个任务(The Seven Tombs)会要你杀死 Duriel。当你把法杖插入孔中，并进入与达瑞尔单挑模式并将其击败以后，你会发现任务变成了 Talk to Tyrael(与 Tyrael 说话，并救他)。而在杀死达瑞尔以后，你会随机得到一件暗金装备、亮金装备、绿色装备及一些不错的蓝色装备。而当你解救了 Tyrael 以后再回来，无论你把 Duriel 杀死多少次都会有一件蓝色装备了。

如果你杀死 Duriel 并拣到装备后，不去解救 Tyrael，也不和村中的人说话，立即存盘并退出游戏。当你再次进入游戏，你会发现这个任务未被完成。当然你去把 Duriel 杀了，也会再次出现一些好装备，如此一来你就可以无限地杀死达瑞尔并且无限得到"暗金"、"亮金"及"绿色"装备了！

八枚手雷，再进传送点。之后穿过几间主控室，通过传送点来到一个摆放着油桶的仓库里，启动屋内的三个控制台开启中间的一个房间。这里面有三个传送点，只有上边的是正确出路。进入后走到尽头拿到RED KEY，消灭随之出现的四只XENOID，然后进旁边的传送点。

这时远处忽然传来一阵枪声，这个场景的屋子都是只有一个出口，一直走下去找到出去的传送点。沿路进入一间有放射性原料的房间，这里有个手持火焰喷射器的准BOSS人物阻截，掷出几枚手雷灭了它。出了右边的门，穿过桥往上就会看到Bloody Joe在追杀博士。博士会自己躲起来，不用为他担心。Bloody Joe移动很慢，而且开枪频率也比较低，很容易对付，相反周围的几只ZEN倒是讨厌得很。收拾掉它们到里面的屋子找到博士，任务完成。

总部电：关于异形的调查虽然没有什么进展，但是如果博士的研究成功，将对我们今后的战斗带来很大帮助。

任务五

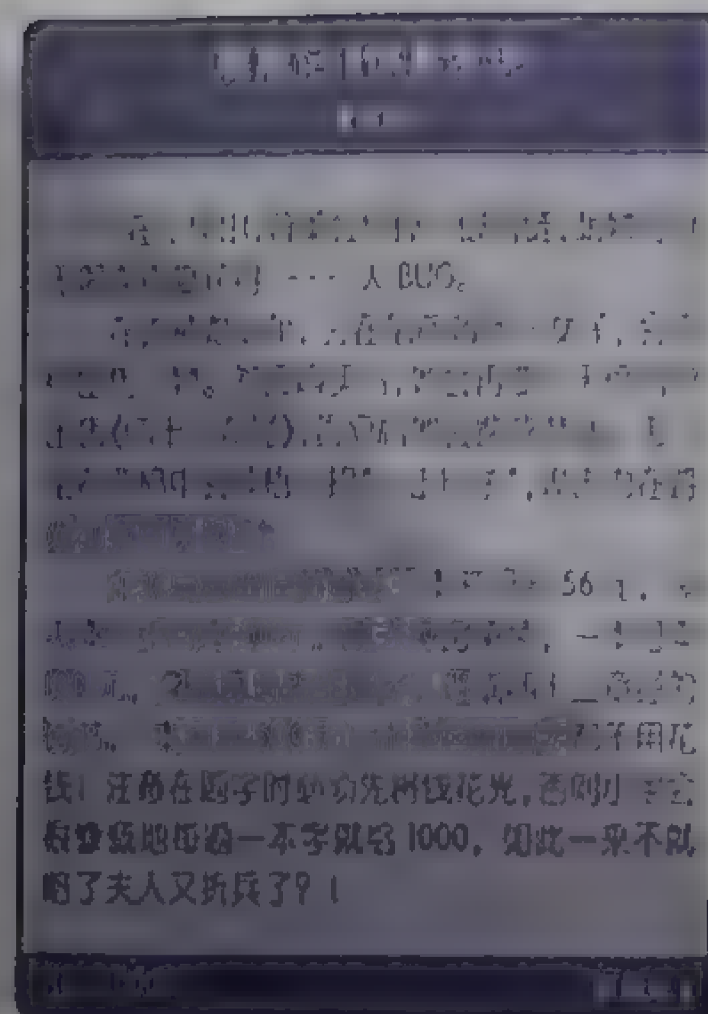
简报：与第四殖民地失去联系已经有一个小时了，S.O.S是我们接收到的最后信号。Governor General命令UMI派遣佣兵去探个究竟。

任务：侦察殖民地的各个部分。

时间：无限制。

攻略：本关所执行的侦察任务不需要消灭大量的异形（除非你要多捞些钱），当某区侦察完毕时，会有相应的提示出现，这时就可前往下一区。

启动右下方的控制台，一道门会应声而开，出去一直走到一间中间有桥的房间，过桥，从对面两间并排着的屋子中左边那间里找到BLUE KEY（A区侦察完毕），回到桥头，进入旁边的门后，到右侧的房间看一下（G区侦察完毕），这里有不少的回复剂，接着进入上面的房间，消灭几只DOG和XENO BLAST（B区侦察完毕），左转在一些放射性原料罐后面有件



激光护甲（LASER ARMOR）。走进上面的传送点，穿过一条漆黑的走廊后由楼梯去往下一个场景。

到尽头使用了刚才得到的BLUE KEY，进右侧中央有十字型桥的大厅，捡起来复枪子弹，到下面的屋里取RED KEY（F区侦察完毕），出了右边的门在通道尽头用它打开这里的门，进去后（D区侦察完毕）即可过关。

总部电：越来越多的伤员和逃亡者聚集在Flora基地，以至于我们不得不建造一些难民营来容纳他们。尽你军人的职责，收复第四殖民地。

任务六

简报：第四殖民地的A区和B区已经收复，但是负责行动的一些士兵因为某种不知名的原因而疯掉。为了进行下一步的行动必须查清原因并且消除它。

任务：消除危险因素。

时间：无限制。

攻略：开始你出现在一个大厅里，身旁的门打不开，先到上面的小屋里取一支激光枪（MAG－HO LASER）和它的弹药。沿着大厅右侧的通道行进，干掉挡路的XENOING，走到地图最右侧的房间，通过那里的传送点到先前进不去的那间屋子，补充一些弹药后继续向前。路边有座小桥，过桥，行至尽头的传送点通向一间封闭的屋子，这里敌人众多，而且这个传送点是有进无出的，只能杀开一条血路由下面的另一个传送点出来，如果你实力不济的话还是稍后再进。沿路进一大厅，上角有台可操纵的机器人，屋里还有两名人质。找到大厅后面的传送点，进入下一场景。

通道左侧屋内有一件炸弹防护服（BOMB DEFENSE），尽头的一道门需要GREEN KEY，由旁边的入口进去走至尽头，在传送点边可以找到，进传送点返回需要GREEN KEY的门口。进去沿着通道一直走向下面，将遇到一个浑身发光的敌人（SOUL POINTER），它就是本关BOSS，除了会瞬间移动和发激光光束外它就没什么其它能耐了，使用来复枪比较有效。

任务七

简报：今天早晨Pacific号战舰突然出现在殖民地附近，它在两天前的一次行动中失踪，估计已经被异形袭击，更糟的是它现在正以高速向着殖民地冲来。UMI发射了五枚弹道导弹试图进行拦截，但都被战舰的自动防御系统摧毁。唯一的办法是潜入战舰中，在Pacific号与殖民地相撞前炸毁它的核心部分。

任务：在战舰的核心部分安放定时炸弹后离开。

时间：25分钟。

攻略：离开所乘的小型飞船进入传送点，走到路口向上，在尽头的小屋里找到BLUE KEY，这里的出口需要RED KEY，暂时无法进入。返回路口向下，用BLUE KEY开启这里的入口，沿路右转发现路旁有一个传送点，进入后再穿过几个传送点，会看到地上有个紫色光环，走入里面，一颗炸弹就安放完毕。通过另一边的传送点到一个地面喷着火的大厅，向右走进入传送点，找到另一个安放点和RED KEY。从下面的出口出去到一件有九个传送点的房间，进入右边一排从门口起第二个，接着走到左上角的小屋，进入里面的传送点。出来后到左侧的动力室放置第三枚炸弹，由右上角的出口到另一间机房放置第四枚，再接着进入右边的房间安放第五枚。然后向下穿过一间休息室，进传送点回到九个传送点的房间。之后要做的是回到得到BLUE KEY的房间，使用RED KEY打开出口，安放最后一枚炸弹，返回飞船处离开。

总部电：A区和B区已经摆脱了异形的威胁，UMI正致力于C区、D区的收复行动。由于博士的作用，我们有了新的发现。Governor General怀疑是叛军在幕后策划着一切，接着的调查就是为了证实他的猜疑。

任务八

简报：C区的发电机停止了运转，导致殖民地整个电力系统瘫痪。而这会为擅于在黑暗中作战的异形带来很大的优势。你必须前往这个地区恢复发电机的运行。

任务：启动七台电力控制器。

时间：20分钟。

攻略：穿过两个房间；进入屋角的传送点来到一间大厅，左侧出口的控制开关在其下面的屋子里。出去向下进入的第一个房间里就有一台电力控制器，启动后旁边的电机就恢复了运行。继续向下，穿过传送点沿路走到尽头的房间，里面有第二台电力控制器。走进右侧房间，四个传送点中墙角那个是出口，顺通道走向下方，会发现第三台电力控制器，进右边小屋传送点启动第四台控制器并拿到BLUE KEY后，再由传送点返回。到左下方，用附近的自动门控制台和BLUE KEY开启这里的两道门。进入房间最下方的传送点可以找到两个电力控制器，从其中一个控制器旁的传送点出去一直向上就能发现最后的控制器了。

任务九

简报：进入第四殖民地D区，剿灭那里的所有异种生物。

任务：毁掉90%的异形卵。

时间：无限制。

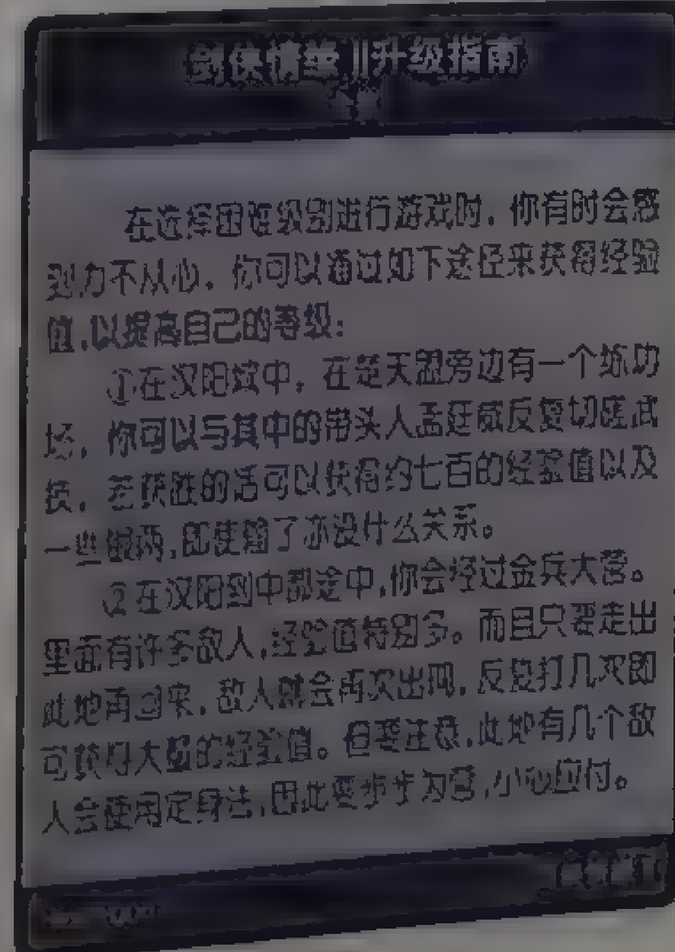
攻略：这关弹药不是很多，最好提前准备一些，尤其是手雷要多买些，这样灭起异形卵来会比较方便。

向右穿过一个房间后有六只卵，消灭后转向下走，进入一个传送点。出门发现大量的异形卵，先不要和四处游动的"僵尸"纠缠，利用油桶在那些卵孵化前将其灭掉。穿过屋角两个传送点中左边那个，往上走进一个大厅，消灭这里的卵时要小心从旁边房间出来的敌人。由右上角的楼梯下去后向下走，灭完左侧屋里的卵后，沿着左侧的路继续向下，消灭挡路的异形卵，进入中间的房间（门在左下），走到尽头有传送点。出来后从右下方进入中间的屋子（上面的门里有机关），肃清这里后从右边的楼梯下去，一直向右，见到异形卵后直接射爆它们中间的油桶灭之，任务完成。

总部电：通过调查发现，叛军已经将他们的基地变成了异形养殖场。Governor General认为必须趁现在尽快给敌人以重创。

任务十

简报：叛军准备使用培养皿生产新类型的异形，人工养殖的异形不仅更加强壮有力，而且还能够掌握各种武器。如果他们成功，对殖民地和佣兵将是很大的威胁。



因此必须摧毁叛军所有的异形培养皿。预先购买一些投掷性武器以备不时之用。

任务：摧毁80%以上的异形培养皿。

时间：无限制。

攻略：沿路灭掉几只XENOID，穿过一间大厅，出去时小心门口两只装备火箭筒的ZYBRIDOMA。先到左边放置放射性原料房间中间的小屋拿取GREEN KEY，接着从右上角的出口出去左转，进入一间有着很多异形培养皿的房间。逐个摧毁之后穿过右上的仓库（出去时会遇到第一个叛军士兵GUARD），来到一个四处散置着放射性原料的房间，中间两个屋子的门是这样开的：先开启下面房间的大门，再触动里面的小门，它是打不开的，但却开启了上面房间的门，里面有个控制台，启动它后进入下面屋子的传送点。

左侧的门紧锁着，只有向上走了，来到一间会议室，在它右下方的房间可以找到一个传送点，进去后向右再向下，通过一段比较长的桥。然后进左边的传送点毁掉里面的培养皿，下面的屋子里有支（M30 FLAMTHROWER）。进入最下面的传送点，过桥后，右边的入口用GREEN KEY开启，穿过这里，后面的平台上会遇到一个BOSS级人物（ZORK STARE），他移动速度比较快，手持火焰喷射器，而且还会扔手雷（他的形象不由得让我想起一位叫施瓦辛格的老兄）。先前不是买了手雷吗，利用箱子拉开和他的距离，然后就是手雷伺候了。到右边的房间炸烂几个培养皿并捡到BLUE KEY，用它打开上面的房间，毁掉这里的培养皿，过关。

总部电：Governor General是叛徒！他和ZORK一直在与叛军秘密地接触，为他们提供情报和技术。

由于没有防御，各殖民地在Governor General的异形军团面前简直是不堪一击，他以此要挟各殖民地服从他的统治。但仍然有一部分佣兵在为殖民地战斗着，他们正组织各殖民地的剩余力量团结起来阻止Governor General的疯狂计划。■ （未完待续）

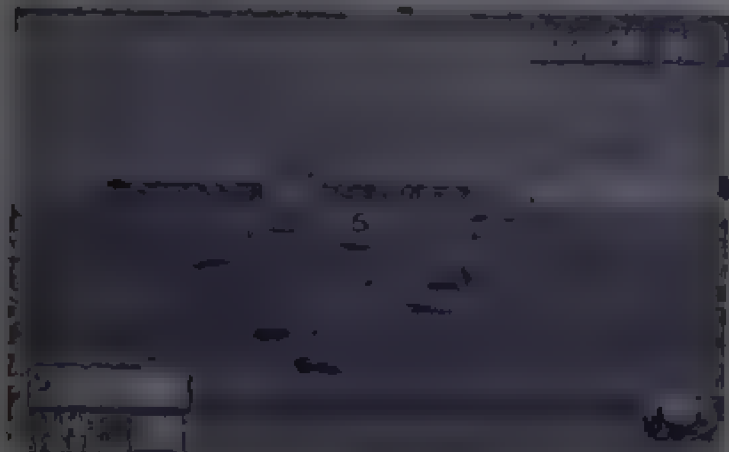
悉尼奥运2000上手指南

文/天翊网·APPLE　编辑/东东

游戏中设有12个比赛项目，包括田径类(100米、110米栏、标枪、链球、跳高、三级跳远)；水上运动类（100米自由泳、10米跳台)；3人组自行车场地赛；举重；双多向飞碟射击以及K1级单人划艇障碍赛，虽然说游戏中每个项目开始前都有英文操作说明，但过于简单、语焉不详，以下为个人玩这个游戏的一些心得，不求完全，但愿能为各位提供一些参考，尽快享受夺标的快感。(按键设置以缺省设置为准)

男子100米跑

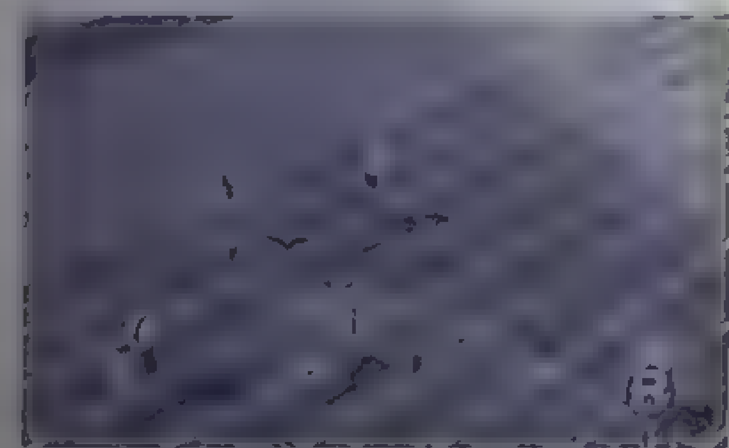
这个项目相对来说比较容易掌握，要注意起跑时间，不要老是偷跑了，正式比赛会取消资格的哦。发令枪声一响，狂按左右两个方向键来控制起跑和赛程中的加速，越快越好，你可以看到屏幕左下角的



“气力槽”逐渐加满，在最后快冲刺时（大约到最后5米白线处），停止按左右两个方向键，点击ENTER回车键一下，运动员即会头伸向前，两手朝后做冲刺姿态，这点很重要，恰到好处的冲刺对提高成绩效果明显

男子110米栏

和男子100米跑基本相同，起跑、加速、冲刺都一样，难以掌握的是跨栏时的控制，



其实你就如跑100米那样操作，也可以跑完全程，但栏就会被你全部碰倒，成绩自然不理想。跨栏时的控制是通过点击ENTER回车键来控制，多次练习，摸索出点击的时机和时间长短，才能做出一次次完美的跨越。一般来说，跑完全程不碰倒一个栏是相当困难的。

女子标枪

当你的选手还在手执标枪站在起跑处跃跃欲试时，你就要狂按左右两个方向键来蓄力，屏幕左下角的“气力槽”同样逐渐加满，在跑到离投掷线不远处，屏幕中会出现一个红色扇形，这时要停止按左右两个方向键，不然会跑过投掷线，被判违



例，接着按下ENTER回车键，按键时间的长短会显示出红色扇形中的数字由0-->90变化，这就是你投掷的角度控制，一般来说，这个角度控制在30度和50度之间为最佳。这个项目的关键是起投的时机和角度，多试试，很快就会熟悉的

男子链球

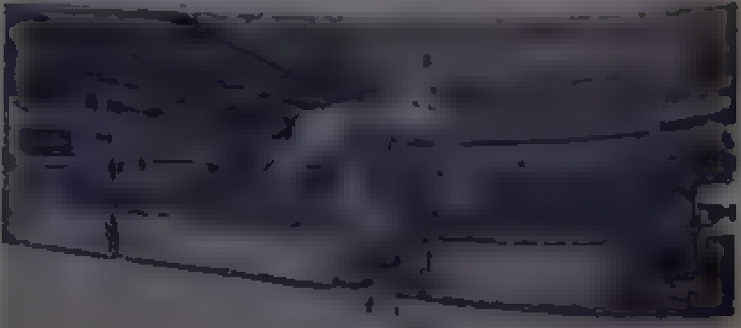
这个项目和女子标枪类似，但多了几个要注意的地方。同样需要狂按左右两个方向键来蓄力，屏幕左下角的“气力槽”也是逐渐加满，但屏幕下多了一条蓝绿红三色的横条，上面还有个游标，这是为了指示运动员原地旋转的最佳抛出时机，蓝色为起始蓄力阶段，绿色为最佳抛出时



机，红色就是运动员力道在走下坡，再不抛出就失败了。和女子标枪一样，屏幕中会出现一个红色扇形，这也是你投掷的角度控制。这里在运动员身下还多了一个白色箭头，指示你抛出的方向，一定要在场地的喇叭口区域抛出，不然就抛到旁边的防护网上了。这个项目开始颇难掌握。

女子跳高

比较容易的项目，当你的选手还在起跑处原地踏步时，你就要狂按左右两个方向键来蓄力，控制屏幕左下角的“气力槽”逐渐加满，在起跳处最好达到最高值，按ENTER回车键起跳，轻松越过横杆。项目的



关键是起跳点的掌握

男子三级跳远

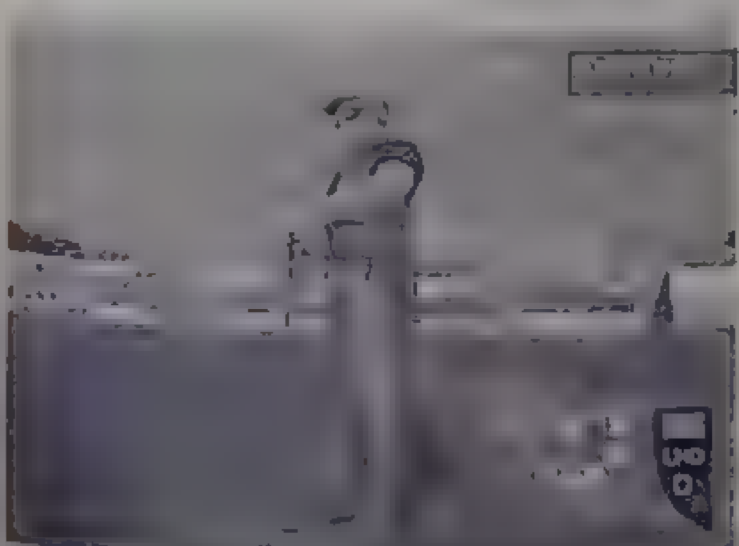
同理，首先你狂按左右两个方向键来蓄力，控制屏幕左下角的“气力槽”逐渐加满，在起跳处最好达到最高值，起跳时屏幕中会出现一个红色扇形，这是你跳跃的角度控制，难掌握的是这个角度需要控制三



次，三级跳远嘛！注意在每次起跳时及时按下ENTER回车键起跳，开始总让人手忙脚乱。首次起跳点也是成绩好的关键。最好选什么角度吗，大家都知道的！

男子双多向飞碟射击

这个项目很简单，用方向键控制准星，按ENTER回车键开枪即可。画面右下角的8个围成半圆形的黄色小方块是代表比赛共有8轮，红色的方块就是代表目前是第几轮。绿色的箭头代表飞碟是在你



的左边还是右边飞出。两个绿色小圆圈是代表一轮中的两颗子弹，打完就是红色的了。你的名字下面的数字是你打中的个数，也就是目前的成绩。

女子100米自由泳

这是让你厌烦的游戏项目，你所需要做的就是等发令枪声一响，狂按左右两个方向键来控制起跑和赛程中的加速，中途的



调头不需要你控制，越快越好，让你的手酸痛无比，我是不能支持住这么长时间的按键，真是变态的设计！

女子10米跳台

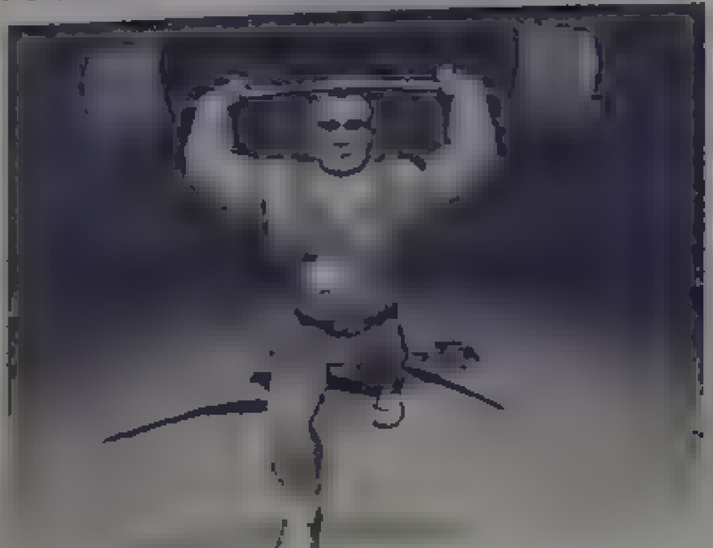
首先要选择动作的难度，先选择容易的上手吧，比如难度级1.6的动作。屏幕左下角的“气力槽”是不停的跳动，点击ENTER回车键决定，当然是起跳力量大好一些，这样起跳高度好，动作成功性也大。跳水过程中按照屏幕中的图形提示用



上下方向键实现转体等等特效动作，要眼快手快。最后的入水也是得分高低的关键，按左右两个方向键来一个水花几乎没有的PERFECT动作吧。

男子举重

30秒计时开始时，狂按左右两个方向键来蓄力，注意屏幕左下角的“气力槽”逐渐加满，与前面的项目中不同的是，“气力槽”中多了两道绿色的标线，当蓄力达到第一道绿色标线时，绿色标线会闪烁，



这时按住ENTER回车键，运动员即可抓起杠铃，然后你再猛按左右两个方向键直至蓄力达到第二道绿色标线，当绿色标线闪烁时，左手快速点击ENTER回车键，再按死不放，运动员就会举起杠铃，右手继续猛按左右两个方向键，一直等待屏幕右方的三盏白灯亮起即为成功！

男子3人组自行车场地赛

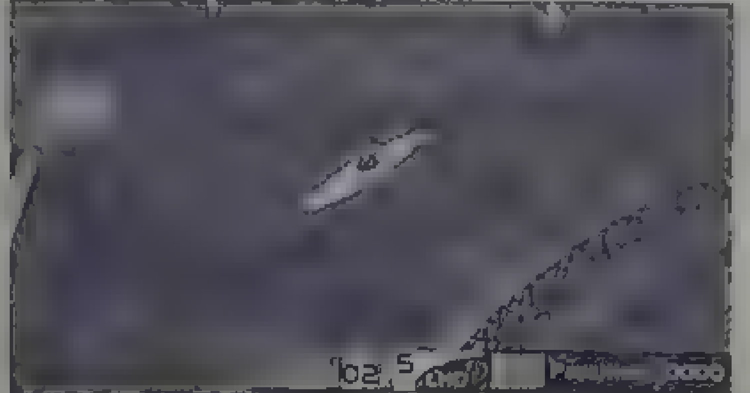
这是唯一的上下分屏比赛项目，每队共三名选手。一开始，还是和别的差不多，狂按左右两个方向键来加速，注意下面的“气力槽”，大约在第一名选手完成一圈



后，“气力槽”中的POWER会用完，这时处于赛程的中继时期，需要按上下方向键来蓄力，并且合理的分配这次“气力槽”中的POWER供最后的赛程使用，因为这次蓄力后以后就没有时间来蓄力了。

男子K1级单人划艇障碍赛

用左右方向键控制你的划行的方向，用方向键的上控制划艇向前，注意水流的影响。还有要留意的在赛程中那些门洞上的数字，如果数字上有红色的斜线划过，就表示不要从这个门洞通过。



好，不罗嗦了！怎么样？各位，和我们征战悉尼的奥运健儿一样，去争取游戏中的极限突破吧！愿你们玩得高兴，愿我们祖国的运动员们在悉尼也同样取得更多的金牌！■

冰风溪谷
Icewind Dale

请事先将游戏升级到 1.05 版本以上。然后在游戏中同时按下 [Ctrl] + [Tab] 出现输入提示栏，输入下列秘技代码，注意大小写字母，输入后回车即可获得相应功能：

CHEATERDOPROSPER AddGold([#])：队伍获得指定数目的金钱，#为金钱数。
CHEATERDOPROSPER Midas()：队伍获得 500 金钱。
CHEATERSDOPROSPER FirstAid()：队伍获得 5 瓶治疗药、5 瓶解毒药和 1 个消除石化卷轴。
CHEATERDOPROSPER SetCurrentXP(#)：指定队员获得指定数量的经验值，#为经验值数
CHEATERSDOPROSPER ExploreArea()：地图全开。
CHEATERSDOPROSPER Hans()：将指定队员传送到光标所在的位置。
CHEATERSDOPROSPER CreateItem("X")：队伍获得指定物品。X 为下列物品名(非完全列表)：

代码	物品
AMUL01	Necklace of Missiles
AROW07	Arrow of Dispelling
AX1H01	Battle Axe
BELT02	Golden Girdle
BLUN05	Mace +1
BOLT02	Bolt +1
BOOK03	+1 Con
BOOT01	Boots of Speed
BOW01	Composite Long Bow
BRAC06	Gauntlets of Ogre Power
BULL02	Bullet +2
CHAN06	Mithril Chain Mail +4
CLCK02	Cloak of Protection +2
DAGG03	Dagger +2
DART02	Dart +1
HALB02	Halberd +1
HAMM03	War Hammer +2
HELM03	Helm of Glory
MISC35	Horn Coral Gem
PLAT05	Full Plate Mail +1
POTN03	Potion of Hill Giant Strength
RING01	Ring
SCRL04	Protection from Cold
SCRL1Q	Scroll of Vampiric Touch
SHLD06	Large Shield +1
SW1H01	Bastard Sword
SW2H01	Two Handed Sword
WAND02	Wand of Fear
XBOW03	Heavy Crossbow of Accuracy

以文本编辑器打开游戏安装目录中的 icewind.ini 文件，在其中寻找 GAME OPTIONS 的部分，在这个部分中加入：

Cheats = 1

这一行，保存并退出后开始游戏，在游戏中按下 [Ctrl] + [Tab] 出现输入提示栏，输入下列秘技代码并回车 CHEATERSDOPROSPER: EnableCheatKeys()。

此后你便可以在游戏中使用下列功能键了：

[Ctrl] + [J]　将选定队员传送到光标所在位置
[Ctrl] + [R]　将选定队员治愈或复活
[Ctrl] + [Y]　杀死指定的怪物或 NPC 但不得经验值
[Ctrl] + [4]　显示物件轮廓，可用于识别陷阱
[Ctrl] + [9]　显示角色的范围框格

[测试：有效　PAGAN 提供 A]

恶煞车手 TDR2000
Carmageddon TDR 2000

在游戏中按下 [ ](主键盘数字键 1 左边的键)之后输入下列秘技代码获得相应功能：

hereComesTrouble　开启秘技模式
openLevelsGuv　可进入所有关卡
cash　获得 10000 元
invincible　主角刀枪不入
ai on/off　电脑对手人工智能开关
setCar [CARNAME]　将自己的车改为指定型号[CARNAME]
makecar [CARNAME]　生成指定车型[CARNAME]的对手
WasteAll　摧毁所有车辆
lastlap　直接进入最后一圈
lastcheckpoint　[illegible]
adventure　进入一个文字冒险小游戏
damage_multiplier #　将损坏程度设为#(为数字)
addPowerup #　增加力量，#为名字，请查阅 Assets 目录中的 PowerupStrings_Internal.txt 文件。

赚钱更容易：

先备份 assets 目录中的 Carma.pak 文件，然后用文本编辑器打开它，找到下列字符串：

ENDDIFFICULTY

在此你会发现设定 Ped_Credits 和 Checkpoint_credits 这类的属性的字符串，在那些数字后面加上几个零吧，哈哈，数目大增。然后删除下列字符串：

APO_TRADE_OFFENSIVE

这样才能使上述奖励数目的修改有效。这有修改存盘后进入游戏，你将很容易获得升级所需的金钱

没有时间限制：

用文本编辑器打开 Assets 目录中的 options.txt 文件，在其中寻找 string USE_TIMER 这个字符串，然后将其属性值 1 改为 0，存盘后进入游戏即可。

[测试：有效　PAGAN 提供 A]

呼啸战神
Warlords: Battlecry

游戏中直接输入下列字符串开启相应功能：

IAMATANK　英雄刀枪不入
IAMASEER　战场地图雾影全开
IAMALOSER　当前战役失败
IAMAWINNER　当前战役获胜
IAMANARCHMAGE　英雄获得所有魔法

[测试：有效　PAGAN 提供 A]

神偷 II 金属时代
Thief 2: The Metal Age

修改初始金钱：用文本编辑器打开游戏安装目录中的 dark.cfg 文件，在其中添加一行：

cash_bonus #

其中#改为你想要的金钱数目，存盘后开始任务，即可在原定金钱上多加上你指定的金钱数。

跳入下一关：游戏中按 [CTRL] + [ALT] + [SHIFT] + [END] 进入下一关。

[测试：有效　PAGAN 提供 B]

虚拟人生 II
Virtual Life 2

在游戏的 Save 目录的 2 子目录下，创建名为 vl2 的文件，注意，无任何扩展名，可以在文件管理器中按鼠标右键选择创建文本文件，然后改为此名；在 Save 目录的 4 子目录下，创建名为 cheat 的文件，然后就可以在游戏中使用以下密技：

在地图模式下不必再掷骰子，直接按数字键 [1] 至 [8]，则主角自动走出相应步数

战斗时，快速按 [Z] 键可加护盾力

[测试：有效　MAX 提供 B]

模拟人生：美好生活
The Sims: Livin' Large

同时按下 [Ctrl] + [Shift] 键，出现对话框后输入 rosebud 并回车。再次按下 [Ctrl] + [Shift] 键调出对话框，输入下列"!;"组合并回车：

!;!;!;

上述"!;"可输入任意多个，每输入一个"!;"就可得 1000 美元，每次最多可输 600 个组合可得 60 万美元，输入次数不限。

[测试：有效　MAX 提供 C]

电影大亨

在查询演员详细资料的界面输入以下密码，可以得到不同的属性增加：

superacting　加 5 点演技
infinitecharm　加 5 点魅力
temperament　加 5 点气质
bigstrength　加 5 点体能

[测试：有效　MAX 提供 B]

编辑/游骑兵

尖端 100——来自国际互联网的消息

通过互联网络的"尖端 100"，把握电脑游戏世界的脉搏已经不再是个梦想。这个每周更新一次的世界范围的投票统计榜体现了全球电脑玩家的行动趋势，希望这扇世界之窗能够为您提供更多更快的信息。[互联网网址 http://www.global100.com/chart.asp?Chart=1]

注：中文译名为暂译，有些游戏尚未有合适的译法，所以暂时空缺中文译名。

2000 年 9 月 18 日第 38 周

编辑/游骑兵

本周名次	上周名次	上榜周次	最高名次	英文名称	制作/发行	中文名称
1	1	12	1	Diablo II	Blizzard	暗黑破坏神 II
2	2	40	1	Planescape: Torment	Interplay	异域惊魂曲
39	35	25	10	Majesty	Cyberlore/MicroProse	威严
40	44	41	29	Tomb Raider The Last Revelation	Core/Eidos	古墓丽影：最后的启示
41	41	51	30	Discworld Noir	Perfect/GT	–
42	43	79	7	RollerCoaster Tycoon / Add-ons	Microprose	过山车大亨/资料片
43	46	33	43	Warcraft 2 Battle Chest	Blizzard	魔兽争霸 II 战斗之盒

读者问卷调查

2000・10

您的参与是对我们最大的支持



读者档案

姓名：________ 年龄：________ 性别：□男□女

地址：________________________

________________ 邮编：________

读者评刊

1. 本期您最喜欢的文章：________
2. 本期您最不喜欢的文章：________
3. 本期您最喜欢的栏目：

□新闻报道　□硬件兵工厂
□上市烽火　□PC 工具箱
□流星时空　□网络港口
□特别企划　□文渊阁
□游戏评析　□镜花园
□攻略手记　□玩家沙龙
□排行榜　□难症会诊
□秘技档案　□杏花村

4. 您对改版后的杂志的评价：

□很好　□不错　□一般
□不好　□很差

5. 您对杂志正文彩墨印刷的看法：

□不错，保持　□无所谓　□不好，恢复黑白

读者需求

1. 您最想看到的游戏介绍：________
2. 您最想看到的游戏赏析：________
3. 您最想看到的游戏攻略：________
4. 您最想看到哪家公司的广告：________
5. 您希望获得的奖品是(请参阅编读往来栏目)：

□A　□B　□C
□D　□E　□都可以

镜花园投票

您最喜爱的画作：________

秘技档案

冰风溪谷
Icewind Dale

请事先将游戏升级到 1.05 版本以上。然后在游戏中同时按下［Ctrl］+［Tab］出现输入提示栏，输入下列秘技代码，注意大小写字母，输入后回车即可获得相应功能：

CHEATERDOPROSPER: AddGold([#]); 队伍获得指定数目的金钱，#为金钱数。
CHEATERDOPROSPER: Midas(); 队伍获得 500 金钱。
CHEATERSDOPROSPER: FirstAid();
队伍获得 5 瓶治疗药、5 瓶解毒药和 1 个消除石化卷轴。
CHEATERDOPROSPER: SetCurrentXP([#]);
指定队员获得指定数值的经验值，#为经验值数。
CHEATERSDOPROSPER: ExploreArea(); 地图全开。
CHEATERSDOPROSPER: Hans(); 将指定队员传送到光标所在的位置。
CHEATERSDOPROSPER: CreateItem("X");
队伍获得指定物品，X 为下列物品名(非完全列表)：
AMUL01 Necklace of Missiles
AROW07 Arrow of Dispelling

lastlap 直接进入最后一圈
lastcheckpoint 除最后一个检查点外其它的全部通过
adventure 进入一个文字冒险小游戏
damage_multiplier # 将损坏程度设为#(为数字)
addPowerup #
增加力量，#为名字，请查阅 Assets 目录中的 PowerupStrings_Internal.txt 文件。

赚钱更容易：
先备份 assets 目录中的 Carma.pak 文件，然后用文本编辑器打开它，找到下列字符串：
ENDDIFFICULTY
在此你会发现设定 Ped_Credits 和 Checkpoint_credits 这类的属性的字符串，在那些数字后面加上几个零吧，哈哈，数目大增。然后删除下列字符串：
APO_TRADE_OFFENSIVE
这样才能使上述更改数目的修改有效。这有修改存盘后进入游戏，你将很容易获得升级所需的金钱

没有时间限制：
用文本编辑器打开 Assets 目录中的 options.txt 文件。在其中寻找 string USE_TIMER 这个字符串，然后将其属性值 1 改为 0，存盘后进入游戏即可。

点将榜投票

您最喜爱的游戏：1. ________
2. ________
3. ________
4. ________

游戏点评

游戏名称：________
点评内容：________

留言板

____

请您将调查表按以下地址寄出(复制有效)：
100037 北京 813 信箱《问卷调查》收
本期幸运读者奖品由捷径电脑公司提供

openLevelsGuy 可进入所有关卡
cash 获得 10000 元
invincible 主角刀枪不入
ai on/off 电脑对手人工智能开关
setCar [CARNAME] 将自己的车改为指定型号[CARNAME]
makeai [CARNAME] 生成指定车型[CARNAME]的对手
WasteAll 摧毁所有车辆

superacting 加 5 点演技
infinitecharm 加 5 点魅力
temperament 加 5 点气质
bigstrength 加 5 点体能

［测试：有效 MAX 提供 B］

编辑/游骑兵

尖端 100——来自国际互联网的消息

通过互联网络的"尖端 100"，把握电脑游戏世界的脉搏已经不再是个梦想。这个每周更新一次的世界范围的投票统计榜体现了全球电脑玩家的行动趋势，希望这扇世界之窗能够为您提供更多更快的信息。［互联网网址 http://www.global100.com/chart.asp?Chart=1］

注：中文译名为暂译，有些游戏尚未有合适的译法，所以暂时空缺中文译名。

2000 年 9 月 18 日第 38 周

编辑/游骑兵

本周名次	上周名次	上榜周次	最高名次	英文名称	制作/发行	中文名称
1	1	12	1	Diablo II	Blizzard	暗黑破坏神 II
2	2	40	1	Planescape: Torment	Interplay	异域镇魂曲
3	4	11	3	Icewind Dale	Interplay	冰风溪谷
4	3	50	1	Age Of Empires 2: Age Of Kings/Conquerors	Ensemble/Microsoft	帝国时代 II 王者岁月/征服者
5	5	81	1	Heroes of Might and Magic 3	New World/3DO	魔法门英雄无敌 III
6	6	42	1	Unreal Tournament	Epic/GT	虚幻锦标赛
7	9	16	7	The Longest Journey	FunCom	最长的旅程
8	10	12	8	Deus Ex	Eidos	杀出重围
9	7	83	1	Alpha Centauri / Alien Crossfire	Electronic Arts	半人马座
10	11	90	1	Baldur's Gate	Bioware/Black Isle/Interplay	博德之门
11	8	32	3	The Sims/Livin' Large Expansion	Maxis/Electronic Arts	模拟人生/美好生活
12	13	28	6	Might And Magic 8: Day Of The Destroyer	New World/3DO	魔法门 VIII 毁灭者之日
13	14	58	11	Civilization 2: Test Of Time	MicroProse	文明 II 时代考验
14	16	41	5	Quake 3: Arena	Id/Activision	雷神之锤 III 竞技场
15	17	95	1	Half-Life / Opposing Force	Valve/Sierra	半条命/针锋相对
16	12	14	12	Vampire: The Masquerade Redemption	Activision	吸血鬼：避世救赎
17	18	68	2	Jagged Alliance 2	Sir-Tech/TalonSoft	铁血联盟 II
18	15	33	7	Demise: Rise of the Ku'Tan	Artifact/IPC	消亡
19	19	98	1	Fallout 2	Black Isle/Interplay	异尘余生 II
20	25	25	12	Thief II: The Metal Age	Looking Glass/Eidos	神偷 II 金属时代
21	21	43	11	Gabriel Knight 3: Blood Of The Sacred...	Sierra	狩魔猎人 III 血咒疑云
22	22	128	1	Starcraft / Add-on	Blizzard	星际争霸/母巢之战
23	23	67	2	Might and Magic 7: For Blood and Honor	New World/3DO	魔法门 VII 血统与荣耀
24	20	76	11	Civilization: Call to Power	Activision	文明：权倾天下
25	32	28	21	Ancient Domains Of Mystery	Thomas Biskup	上古秘境
26	24	38	11	Championship Manager 99/00	Eidos	冠军足球经理 1999/2000
27	36	44	10	Age Of Wonders	Triumph/Epic/G.O.D.	奇迹时代
28	27	50	6	Homeworld	Relic/Sierra	家园
29	28	34	15	Final Fantasy 8	Squaresoft	最终幻想 VIII
30	26	43	10	Pharaoh	Impressions/Sierra	法老王
31	37	24	22	Soldier Of Fortune	Raven/Activision	佣兵战场
32	31	57	6	System Shock 2	Looking Glass/Electronic Arts	网路奇兵 II
33	40	21	12	Imperium Galactica II	Digital Reality/GT	银河帝国 II
34	39	98	10	Grim Fandango	LucasArts/Activision	神通鬼大
35	30	8	30	Combat Mission: Beyond Overlord	Big Time / Battlefront	–
36	33	97	5	Railroad Tycoon 2 / The Second Century	PopTop/G.O.D.	铁路大亨 II/21 世纪
37	34	13	23	Shogun: Total War	Electronic Arts	将军：全面战争
38	38	25	20	Need For Speed Porsche Unleashed	Electronic Arts	极品飞车：保时捷之旅
39	35	25	10	Majesty	Cyberlore/MicroProse	威严
40	44	41	29	Tomb Raider: The Last Revelation	Core/Eidos	古墓丽影：最后的启示
41	41	51	30	Discworld Noir	Perfect/GT	–
42	43	79	7	RollerCoaster Tycoon / Add-ons	Microprose	过山车大亨/资料片
43	46	33	43	Warcraft 2 Battle Chest	Blizzard	魔兽争霸 II 战斗之盒

44	29	102	5	Caesar 3 Build a Better Rome	Impressions/Sierra	[illegible]III
45	52	3	45	Grand Prix 3	MicroProse	[illegible]III
46	42	45	22	X-Com. First Alien Invasion	MicroProse	[illegible]代异形入侵
47	50	116	7	Final Fantasy 7	SquareSoft/Eidos	[illegible]VII
48	45	67	9	MechWarrior 3 / Pirate's Moon	Zipper/MicroProse	[illegible]士III/海盗之月
49	49	8	49	Dark Reign 2	Activision	[illegible]II
50	54	9	43	Warlords Battlecry	Broderbund	[illegible]
51	58	22	51	Sammy Sosa High Heat Baseball 2001	Team .366/3DO	[illegible]球 2000
52	53	57	13	Star Trek. Starfleet Command	Interplay	星际[illegible]记:星舰指挥
53	47	53	17	NHL 2000	EA Sports	NHL 冰球 2000
54	63	18	39	Rally Masters	Digital Illusions/Infogrames	拉力车手
55	59	30	11	Nox	Westwood/Electronic Arts	救世传说
56	51	42	11	Ultima 9. Ascension	Origin/Electronic Arts	创世纪IX升腾
57	62	55	3	Command And Conquer: Tiberian Sun	Electronic Arts	泰伯利亚之日
58	67	50	29	Rainbow Six: Rogue Spear / Urban Operations	Red Storm	彩虹六号:狂暴之矛/都市行动
59	60	125	2	Might and Magic 6: The Mandate of Heaven	New World/3DO	魔法门VI天堂之令
60	55	14	37	Ground Control	Sierra	地面控制
61	71	20	46	Tachyon: The Fringe	NovaLogic	超光束粒子:边缘
62	65	27	40	Space Empires 3	Malfador	太空帝国III
63	68	46	9	Fifa 2000	EA Sports	FIFA 足球 2000
64	81	14	64	Starlancer	Microsoft	星际枪骑兵
65	48	24	42	Star Trek. Armada	Activision	星际迷航:星际舰队
66	57	77	18	Imperialism 2: Age of Exploration	Frog City/SSI/Mindscape	帝国主义II扩张时代
67	72	8	67	Earth 2150	TopWare	地球 2150
68	61	94	13	Heretic 2	Raven/Activision	异教徒II
69	64	108	10	Warlords 3: Darklords Rising	SSG/Red Orb	战神III黑潮风暴
70	56	50	26	Freespace 2	Volition/Interplay	自由空间II
71	85	4	71	Operational Art of War: Century Warfare	Talonsoft	战争艺术:世纪之战
72	66	85	13	SimCity 3000	Maxis/Electronic Arts	模拟城市 3000
73	76	144	1	Quake 2 / Add-on	Id/Activision	雷神之锤II/资料片
74	75	64	7	Dungeon Keeper 2	Bullfrog/Electronic Arts	地下城守护者II
75	93	39	51	Omikron. The Nomad Soul	Quantic Dream/Eidos	恶灵都市
76	78	51	12	Nexus. The Kingdom Of The Winds	Nexon	奈克西斯:风之国度
77	83	91	26	Colin McRae Rally	Codemasters	Colin McRae 拉力赛
78	86	16	31	MDK 2	Interplay	孤胆枪手II
79	73	34	23	Asheron's Call	Turbine/Microsoft	阿瑟伦的呼唤
80	69	10	69	Steel Beasts	eSim Games / Shrapnel Games	装甲战车
81	80	67	14	Aliens Vs Predator	Rebellion/Fox	异形大战掠夺者
82	–	11	62	Codename Eagle	TalonSoft	代号雄鹰
83	70	34	26	Battlezone 2	Pandemic/Activision	终极战区II
84	84	10	60	Soulbringer	Interplay	灵魂使者
85	77	78	18	EverQuest	Verant/989 Studios/Sony	永恒使命
86	79	59	10	Darkstone	Delphine/G.O.D.	[illegible]
87	87	44	40	Delta Force 2	NovaLogic	三角洲特种部队II
88	92	29	74	Michelle Kwan Figure Skating	Gonzo/Electronic Arts	–
89	74	40	35	Rally Championship 2000 / Mobil 1 Rally	Magnetic Fields/EA	冠军拉力赛 2000
90	82	63	7	Total Annihilation: Kingdoms	Cavedog/GT	横扫千军:王国风云
91	88	10	80	Star Trek Klingon Academy	Interplay	星际迷航记:克林贡军校
92	94	2	92	Motocross Madness 2	Rainbow/Microsoft	越野狂飙II
93	90	6	83	Evolva	Interplay	–
94	91	10	82	Antietam!	Firaxis	–
95	100	22	48	F1 2000	EA Sports/Electronic Arts	F1 大赛 2000
96	95	79	17	BattleCruiser 3000 AD V 2.0	Interplay	战斗巡洋舰 3000 第二版
97	96	3	96	Heavy Metal F A K K 2	G O D	重金属 FAKK2
98	98	119	2	Unreal / Add-ons Digital	Extremes/Epic/GT	虚幻世界/资料片
99	89	75	9	X-Wing Alliance	Totally Games/LucasArts	同盟铁翼
100	99	18	81	EverQuest. The Ruins Of Kunark	Verant	永恒使命:库那克的毁灭

电玩点将榜

综合榜

*1.	→	暗黑破坏神II	Diablo 2	Blizzard/奥美(1952)
*2.	→	星际争霸:母巢之战	Starcraft:Brood War	Blizzard/奥美(1768)
3.	→	帝国时代II	Age Of Empires 2	微软(1696)
*4.	↑	剑侠情缘II		西山居/金山(1637)
*5.	→	仙剑奇侠传		大宇(1541)
*6.	→	最终幻想VIII	Final Fantasy 8	Square/电子艺界(1479)
*7.	↑	魔法门之英雄无敌III	Heroes Of Might And Magic 3	3DO/育碧软件(1326)
*8.	↓	生化危机II	Resident Evil 2	Capcom/育碧软件(1135)
*9.	↑	新绝代双骄II		宇峻科技/智冠(1028)
*10.	→	家园	Homeworld	Relic/育碧软件(992)
*11.	↑	虚拟人生II	Virtual Life 2	明日工作室/新天地(920)
*12.	↓	模拟人生	The Sims	Maxis/电子艺界(879)
*13.	↓	轩辕剑III云和山的彼端		大宇/晶合(858)
*14.	↑	雷神之锤III竞技场	Quake 3: Arena	id/新天地(817)
*15.	→	笑傲江湖之日月神教		昱泉国际/中青旅创先(616)
*16	↓	三角洲特种部队	Delta Force	NovaLogic/电子艺界(575)
*17.	↑	大航海时代IV		光荣/第三波(479)
*18.	↑	心跳回忆	Forever With You	科乐美(405)
*19.	↓	极品飞车:保时捷之旅	NFS:Porsche Unleashed	EA Sports/电子艺界(313)
*20.	↓	足球 2000	FIFA 2000	EA Sports/电子艺界(261)
*21.	↓	盟军敢死队:使命召唤	Commandos:Beyond the Call of Duty	Eidos/新天地(152)
*22.	↓	三国志VII		光荣/第三波(104)
*23.	↑	命令与征服:泰伯利亚之日	C& C:Tiberian Sun	Westwood/电子艺界(80)
*24.	↑	将军:全面战争	Shogun:Total War	Creative Assembly/电子艺界(69)
*25.	↓	古墓丽影IV	Tomb Raider 4	Eidos/第三波/世纪雷神(57)
*26.	→	铁路大亨II	Railroad Tycoon 2	PopTop/新天地(50)
*27	↑	异域惊魂曲	Planescape:Torment	Interplay/新天地(41)
*28.	→	异尘余生II	Fallout 2	Interplay/第三波(35)
*29.	↑	恐龙危机	Dino Crisis	Capcom/育碧软件(27)
*30.	↓	法老王	Pharaoh	Sierra/奥美(25)

注:*表示国内已有正式代理,括号内为该游戏所得票数。

榜评

千呼万唤始出来，香甜的"大菠萝"（这里指的当然是正版）终于摆上了货架，名副其实，就是比水货"好吃"！怎么样，各位玩家，尤其是那些早就在网上预订了它的狂热爱好者们，现在的心情还好吧？这不，随着正版在国内的上市，这期"大菠萝"的得票数也有了大幅上升，比排在第二位的《星际争霸：母巢之战》多出了近200票，这可真是"百"年不遇的事啊，看来"星"光灿烂之后，这世界将是一片"暗黑"，大家走路要留神哟！

大家一定注意到了，这期的前三名与上期完全相同，位置完全没有变化，而且从它们本身的素质和人气度两方面来分析，恐怕这种情况还会持续一段时间。上回刚刚表扬了一下国产游戏《剑侠情缘 II》，没想到它这回一下子就升到了第4位，大伙儿不是受了我的"误"导吧？《新绝代双骄 II》升得也够快的，一下子就把它"哥"踢出榜外，并进入了前10名，这小子可真够狠的！还有《虚拟人生 II》，虽然它"哥"早就下榜了，它却一上市就闹了个红红火火，看来人气提高啊！此次新上榜的游戏还有《将军：全面战争》和《恐龙危机》，也都是不错的作品，而且全都是中文版，玩起来更爽，相信上升潜力不小哟！

点将榜欢迎广大读者以任何形式参与，可以通过信件（明信片）、读者问卷调查和编辑部的电子信箱 reader@fcgm.com.cn 投票。无论何种形式，投票者均可以参加月底的抽奖活动，幸运读者将获得由业界厂商提供的游戏软件或其他软件一套。

选票格式：您最喜爱的四款游戏(中文或英文名称)

1. ________ 2. ________ 3. ________ 4. ________

点将榜投票地址：100037 北京 813 信箱

读者点评

《暗黑破坏神 II》　本期排名(1)

甲：我发现最好的装备了！

乙：大家快抢啊！

……

甲：谁能借我一件衣服啊，好冷啊……

（浙江　陈安）

盗版已经打通 n 次了，我订的正版何时能出啊？

（湖北　邹昆）

一半是在回味当年汗水湿透鼠标垫的激战感觉，另一半是在享受狂K的乐趣。

（江苏　狄鹏）

Diablo：谁说我最恶，你们谁见我杀过生！你们看看那五位英雄，哪个不是杀人如麻，到底谁最恶？！

（山东　王岩松）

《剑侠情缘 II》　本期排名(4)

剑气浩荡南北响，
侠骨柔情传四方。
情真意切双双恋，
缘不由人只随天。

（四川　何涛）

中国终于出了一个不算太烂的游戏。

（北京　张璿璿）

你问我爱你有多深，我爱你好几分，你去想一想，你去看一看，"剑侠"代表我的心……

（上海　张望）

"大菠萝"的婴孩，简单、朴实、无血腥，中国古代正常人版。

（北京　张然）

《虚拟人生 II》　本期排名(11)

虽说是一款国产游戏，但无论剧情安排还是美工表现都是可圈可点的。

（上海　盛云白）

Q版的《模拟人生》，两款游戏应该搭配销售。

（天津　费一鸣）

相比前作来看，好象越来越像《大富翁》了，不过还是挺有新鲜感的。

（黑龙江　胡仁宝）

《模拟人生》　本期排名(12)

记者：《模拟人生》为什么能取得这么好的销售成绩？

经理：因为世上想成功而又没有成功的人太多了

（江西　余思翔）

《异尘余生 II》　本期排名(28)

做你想做的事，杀你想杀的人！

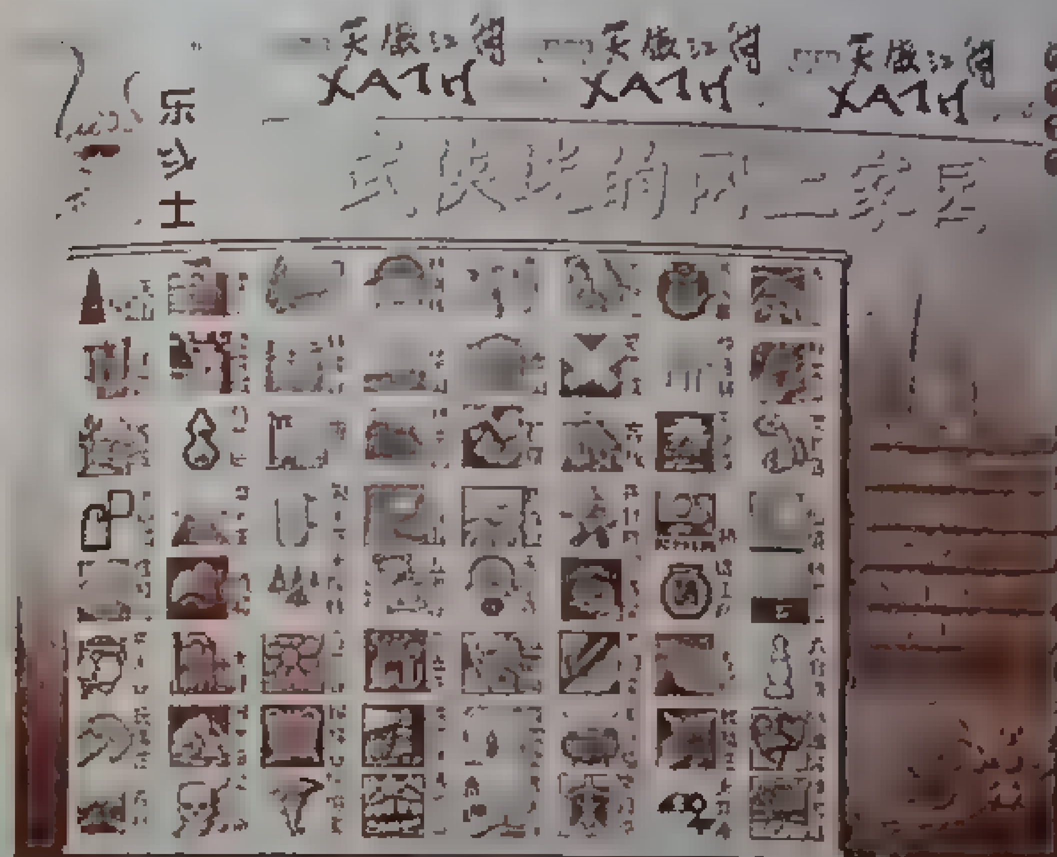
（黑龙江　杨培沅）

本期幸运读者

江苏　姜明哲　　广西　伍小亮　　河北　刘丹宁
福建　蔡志军　　广西　黄悦

注：本期奖品为北京中文之星数码科技有限公司提供的《智能狂拼》。

笑傲江湖演义(十六) www.xajh.com



开谢花 (上)

月光如流水一般,静静地泻在福州城西的紫薇亭上。紫薇亭是福州古城的长亭,历来是本城居民远行时父老朋友的送别之地,故当时父老又称其为离别亭。紫薇亭周围树木环绕,野草丛生,平时已是人迹罕至,而此时更是已近子时,远处又飘来了雨云,似有暴雨将至,此地本应空无一人,但亭内却偏偏坐了一个白衣人,更奇的是,那个白衣人竟还是个相貌极美的女孩子,她的一袭白衣和月光溶为一体,如梦如幻,有如月夜里的精灵。

白衣女孩坐在亭中的石橙上,身前的石桌上放了一把七弦琴,琴身古朴,尾部有烧焦的痕迹,她的手轻轻在琴弦上一拨,七弦琴发出了悦耳的声音,清脆处如鸟啼,浑厚处似龙吟,若有宫廷乐师听到琴音,必定瞠目结舌,如置身梦中,因为,那把琴竟是东汉蔡邕亲手制作的焦尾琴!其女蔡文姬死后,这把琴已不知所踪,千余年后,竟然在江湖中出现,而且,音质比传说中的更为纯正,难道,随着时间的推移,这把琴已修练成了神物?白衣女孩的纤指在琴弦上跳动,美妙的琴音回荡在寂静的夜空,她弹的是诗经里的《子衿》,琴音缠缠绵绵,婉转动听,本来在草丛里鸣唱的虫子渐渐地哑住了声音,仿佛羞愧得不敢再作声响,于是,子夜在悠扬的乐音里显得更加寂静了。

这时,一个黑影蹑手蹑脚地从女孩子身后悄悄靠近,作势欲扑向那女孩子,但听到琴音,终于止住,侧耳细品,竟痴了一般。

女孩子弹到高兴处,张开樱唇,低声唱了起来:"青青子衿,悠悠我心,纵我不往,子宁不嗣音……"她的声音娇柔,和琴音相比,实在分不出哪个更好听。

女孩子身后的黑影听着娇柔的歌声,抬起的双手缓缓放下,脸上露出了笑容,他呆呆地站住,目光盯着那女孩子的背影,如一尊木像,皎洁的月光照在他清瘦的身上,更将他的身影长长地投在地上,衬托得他如竹杆一般。

女孩子的歌声渐渐低了下去,终于止歇,琴音也随着歌声散落到夜色中,她抬起头来,看着天上西移的月亮,长叹口气,低声自语:"怎么还不来?"

那黑影见琴音已止,双足发力,向女孩子扑去,他身形好快,但没有发出半点声音,使人一见之下,真要怀疑他是一个幽灵。

女孩子浑然不觉,那男子已站在她身后,只见他快速伸出双手,蒙上了女孩子的眼睛,口中说道:"猜!"他的声音模糊,明显是想让女孩子不知他是谁。

那女孩子一惊,随即格格娇笑起来,道:"梦残,你笨死啦,这么晚,除了你还会有谁在这里?还不放手,想揩油啊!"

那男子尴尬地放开了手,笑道:"凝儿,你真聪明。"

那女孩子叫冷凝儿,见梦残松手,便转过头来,看到梦残手足无措的样子,又忍不住扑哧一笑,问:"不完全是我聪明,是你笨得没救了。你约我到这来就是为了让我猜猜你是谁吗?"

梦残借着月光,看到冷凝儿笑面如花,心中一阵狂跳,结结巴巴地答道:"当然,当然不,不是……我,我……"

冷凝儿故意板起了脸,道:"好啊,你还说当然,敢和我开这种玩笑,你活腻了?"说着,手肘轻轻向后一撞,正撞在梦残小腹。

梦残"哎呀"一声,脸露痛苦之色,双手捂住小腹蹲了下去。

冷凝儿道:"你越来越会作戏了!"正欲再撞他一下,忽然发现梦残痛得将下嘴唇都咬破了,鲜血沁了出来,立即慌了,起身扶他坐在石橙上,急道:"你怎么啦?"

梦残不答,良久才缓过气来,苦笑说:"没什么,来时碰上了个'有'浪人,打了一架,他被我杀了,我也被他在小腹上打了一掌,受了点伤。休息两天就好了。"

冷凝儿惊叫起来:"你疯啦,碰那种人干嘛?那种东瀛玩命徒身上又没多少灵丹妙药,别人躲还来不及,你倒好,去和他打架!"

梦残伸出左手来,只见无名指上戴着一枚银色的戒指,戒指面打造着一个小猪,他盯着手上的戒指,缓缓道:"我已在乐斗山庄喝过血酒,立誓不把倭寇赶出中土决不罢休。若见到武功高强的倭寇只会逃,怎对得起我立下的誓言?又怎对得起乐斗山庄的胡俊峰庄主?"

冷凝儿一愣,也缓缓伸出了左手,她的无名指上也带着同样的戒指。那是江湖至尊无上的乐斗山庄的信物。在江湖,无论

是正邪两道，只要是二十江湖大派的弟子，十之八九都有这种乐斗猪指环，只要一戴上它，就代表着一种将倭寇赶出中土的决心，而且，欲学到各派的武功的最高心法，必须取得这枚指环。

乐斗猪指环是二十年前江湖二十大派共同推选的盟主乐斗山庄主人胡俊峰的信物，指环分为十五级，乐斗山庄主人设有严格的考核规定，无论正派的少林武当天山，还是邪派的日月教、五毒教等各派，只要胡俊峰给各派弟子发出不同级别的指环，那么，戴那种指环的武林侠客在本派甚至在整个江湖，必会享有相应的地位，影响之大，隐然超越了各派所设的堂主、舵主、首座之类的职位。

梦残用手握住了冷凝儿戴着指环的左手，轻声道："凝儿，你是日月教的，我是五毒教的，两教本是世仇，但你我心心相印，况且两教教众都已戴上了这个指环，在赶走倭寇后，我们的同门也许就不会反对我们在一起了。"

冷凝儿"嗯"了一声，心中甜甜的，她知道，五毒教本是日月教下所属的一派，现在自立为派，日月教不灭五毒誓不罢休，根本不会因民族大义而放弃，两教仇怨势同水火，永难化解，但听着梦残的话，心中终究还是欢喜。两人沉吟良久，冷凝儿又问："你今天约我来就是说这些吗？我很欢喜。"

梦残微微一笑，道："你说过，你很想看昙花，是么？跟我来！"说着，一手抱起桌上的焦尾琴，一手牵住冷凝儿的手，走出了紫薇亭，沿着紫薇亭外的小路走去。

冷凝儿惊喜道："你找到昙花了？没骗我么？"

梦残道："我什么时候骗过你？我可是找了很久了，才在这找到一颗。"说着拔开小路边齐人高的野草，钻了进去。

约在野草地里穿梭了七八丈，眼前突然出现了一片三丈见方的青草地，中间有一颗齐腰高的"小树"，最上面伸出一朵硕大的梭形花蕾，将开未开。

冷凝儿一见之下，微感失望，问："这就是昙花么？很漂亮，不过要好几天后才会开罢？"

梦残微笑道："这就是昙花，你看它象几天后才开，其实，半个时辰后，它就会开放，一个时辰后，它就凋谢了。"

冷凝儿侧头想了想，又问："那么短的时间就完成开谢？嗯，百年人生，和天地相比，不也如昙花么？梦残，快告诉我，它开出来是什么样子？我可想不出来。"

梦残摇了摇头，道："我不能告诉你，不然一会你看它开时会兴致大减的。"

冷凝儿微笑道："好啊，你卖关子，一会要你好看。把琴给我！"

梦残道："有我在你还要琴么？我可比琴有趣多了。"话虽这样说，还是把琴递给了冷凝儿。

冷凝儿坐到草地上，把琴放在膝上，笑道："你的声音难听死了，怎能和琴音相比？"

梦残坐到她对面，顺口道："所以我把一片真'情'给你，就是弥补声音的不足！"

冷凝儿听他调笑意味甚足，柳眉一竖，但随即满面飞红，低头不语。

梦残大为后悔，嗫嚅地道："凝儿，我……我不是有意的……"

冷凝儿道："别作声！"沉思一会，手指在七弦琴上拨了下去。

悠扬的琴音再次响起，梦残侧耳细听，只觉曲调缠绵忧伤，似在叹息着生命苦短，青春易逝。他的耳中仿佛听到细细的歌声："昙花初现，风情万种；芳馨犹存，叶落随风；韶华终逝，好梦易空；天高地远，依心何从？"梦残的眼睛渐渐湿润，琴音愈来愈悲切，终于嘎然而止，冷凝儿伏琴抽泣起来。

梦残强笑道："你没见过昙花就别乱作《昙花吟》，好曲子讲究哀而不伤。看我的！"说着把琴取过，放在膝上，一边沉思，一边胡乱地轻拨了几下，不成音调。

冷凝儿眼中还挂着泪，埋怨道："这就是你的《昙花吟》？简直是乱弹琴嘛，没地糟蹋我的好琴。"

梦残道："听好了！"手指快速拨动起来，他弹的曲调仍是冷凝儿所作，但由宫调变为角调，曲子立即激越起来，冷凝儿渐渐收住眼泪，脸上恢复了平静，随着琴音飞逝，她的脸上又露出了笑容。梦残扯开破锣般的嗓子高唱起来："落花敲残梦，凝霜结同心，流萤划空逝，光闪破宵云，今秋叶落地，明春绿满襟，银河遥相望，岁岁鹊桥情……"

冷凝儿听着梦残的破锣嗓子，笑得全身打颤，终于双手掩住了耳朵，唤道："别唱啦，我算服了你了，把我的曲子作践成这种样子，我认输啦。"

梦残收声，洋洋自得："你不认输也不行，因为你没见过昙花，而我见过！"

冷凝儿做了个鬼脸，道："等今晚我看过后再作一曲，叫你心服口服。"

梦残道："那可未必，等你见过一次后，我就见过两次了。领悟得比你多一倍！"

话音刚落，草丛中突然传出了轻微的声音，一个黑影突然从里面窜了出来。

（未完 待续）

★ 游戏巫师热线 zhuchiren@ xajh.com
★ 其他精彩内容请浏览网页 http://www.xajh.com
★《笑傲江湖》最新消息：
北京地区玩家欢迎拨打 1608001 专用号码参加大型网络游戏《笑傲江湖》，同时尽情畅游其他网络天地。私宅用户信息费 30 元/月封顶，公费电话用户信息费 280元/月封顶（电话费另付）。
乐斗士咨询电话：010－64971912

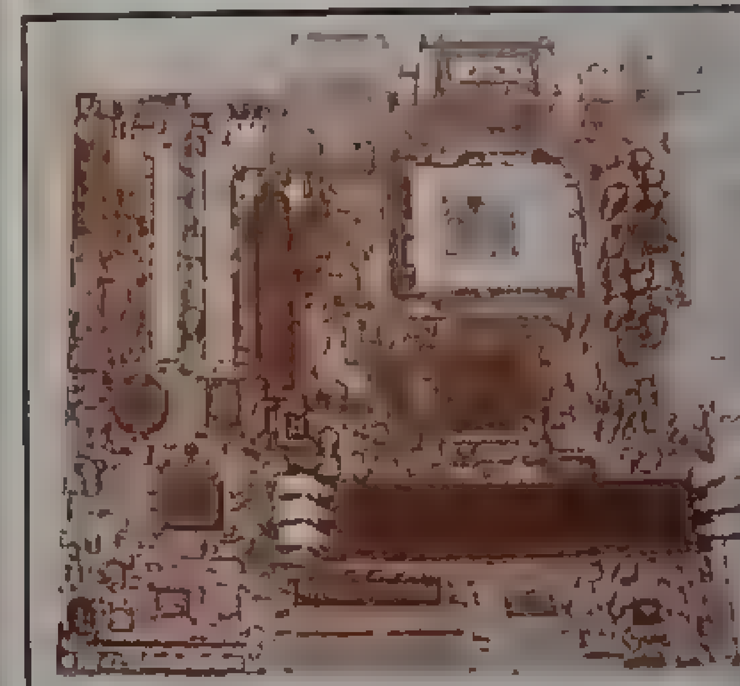
技术含量：★★ 阅读难度：★★

七喜 DFI CS35-EC 主板

名称:	DFI CS35-EC
性质:	Micro-ATX 结构 815E 主板
厂商:	广州七喜电脑有限公司 010-82663702
特色:	高集成，不错的稳定和兼容性
不足:	仅支持双声道音频输出
售价:	人民币 1180 元

文/Nowhere 编辑/陈明辉

Intel 815 和 815E 芯片组的问世，标志着 440BX 统治主流 PC 芯片组两年多的历史的完结，似乎是 810 的先天不足和 820 的漏洞百出让人们太过失望，因此 815 才博得了几乎众口一词的称赞。815 和 815E 的优势有三，其一为总体性能相较 440BX 略为领先；其二为良好的可扩展性（配备 AGP4×及 CNR 插槽）及众多先进特性（正式支持 PC133 和 ATA100）；其三为视频、音频以及通讯方面的高度集成，且各方面性能尚算均衡。也许发烧友对性能太过关注，因此大多数介绍和测评文章总是在强调前面两点，而对 815 的高度集成有意无意地忽略。笔者想说，815 及 815E 首先是一个高度集成的芯片组，我们可以很便宜地用 815 搭建一套性能尚可的家用系统（虽然 815 主板目前仍价格偏高），而 815 良好的扩展性又使升级时几乎不用更换系统内的任何设备。



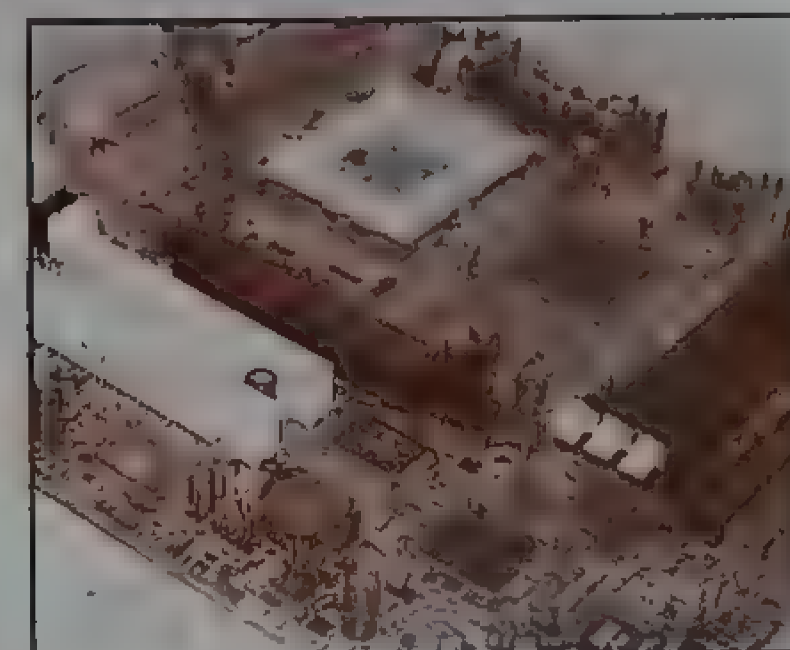
（图-01）

DFI 主板在国内的宣传攻势比较猛，这次也和其他大厂一样，加入了第一轮推出 815 主板的行列。这次他们送来编辑部的是采用 Micro-ATX 结构的主板。考虑到 815 芯片组的高度集成和强大的可扩展性，在标准 ATX 结构 815 主板价格还有些昂贵的现在，Micro-ATX 可能更适合对价格敏感的普通用户（图-01）。

此款 DFI 815 主板编号为 CS35-EC，采用 815 芯片的进阶型 815E。整个版型比常见的全尺寸 ATX 主板窄上很多，不过宽度是一样的。因为没有加入什么特殊功能，布线方面中规中矩。这块 CS35-EC 比较让人称道的的机箱前面板的接口针做成向前弯曲的形状，各接口插上之后整齐美观，一目了然。（图-02）

（图-02：DFI 的接口针设计得很合理，非常方便用户插拔信号线）

CS35-EC 采用 SOCKET 370 架构。适用于 SOCKET 370 赛扬和赛扬 II、PIII Coppermine，并且兼容 VIA 的 Cyrix III。板上设有一个 AGP4×插槽，可插入 GPA(Graphics Performance Accelerator，显存升级卡）或 AGP 显卡，AGP 槽外套的卡子可以用来固定 GPA(图-03)。由于是 Micro-ATX 板型，所以只有两个 PCI 插槽。在主板最左侧还有一个短短的 CNR 插槽，通过插在 CNR 插槽上的连接器，可以实现 10/100MB 网卡、Modem 和额外的 USB 接口功能。此外，因为芯片组内部整合 AC'97 音效芯片，所以板上还有 4 个与音频相关的接口：CD-In、AUX-In、Video-In 和 TAD。CD-In 和 AUX-In 用来接光驱的音频线，Video-In 用来与电视卡相连接收电视伴音。TAD 全称为 Telephony Audio Device，用于接 MODEM 卡，实现全双工声音通信。



（图-03：AGP 的黑色卡子可以固定 GPA，也可以防止 AGP 显卡松动）

主板后端接口颇为丰富，键盘、鼠标、串口、并口和 USB 口自然是少不了的，另外还有 D 型 15 针视频接口、音频接口和游戏杆接口。大概是出于成本考虑，CS35-EC 并没有对 815E 芯片组内置的 6 声道音频做齐接口，其音频接口只有最普通的 Line-In/Out 和 MIC-In 三个。这样的设计无疑使 815E 强大的音频系统大打折扣，不能不说是很大的遗憾。

CS35-EC 完整包装包括 CS35-EC 主板一片、用户手册一本、ATA-33/66/100 硬盘数据线一根、软驱数据线一根、串口卡一块以及驱动光盘一张，并没有附送任何特殊软件。用户手册用英、法、德等 4 国语言编写，但就是没有中文（连繁体中文都没有），想必会给大多数不懂英文的普通用户带来不少麻烦。

如果您足够前卫，现在就转向 Windows Me，那么安装 815 主板会是个比较愉快的过程。如果您还

作用 Win 95/98 或 Win 98SE 版，那么在安装 815 主板时，就必须像安装 VIA 主板一般，装上一大堆补丁驱动。

首先必需要安装的是 Intel 815 INF Update Utility，该补丁可以让 Win 95/98 和 Win 2000 辨认出 815 及 815E 芯片组。如果使用 Windows 自带驱动，那么将极大影响 815 及 815E 性能表现。该驱动有 1.38MB，在 Intel 网站上可以下载，正确的名字是 inf_230_021b.zip。另外还有一款 inf_230_021a.zip，只能用于 810 或 820 主板，由于两者末尾只相差一个字母，很容易搞混，需要注意一下。

其次我们推荐安装 Intel Storage 驱动 intelata60_multi.exe 该驱动可以支持 ATA－100，发挥 815E 主板出色的磁盘性能。该驱动为多语言版本，大小约为 2MB。

视频驱动方面，Intel 于 9 月 15 号推出了 PV5.1 驱动。大小为 7.63MB。

以上驱动均可以到 Intel 网站或小晔的驱动之家 http://www.mydriver.com 下载。

音频驱动则只有到 DFI 网站（http://www.dfi.com.tw）下载。个头也不小，分为好几种版本，95/98 的有 10MB 之多，98SE 的也有 7MB。

CS35－EC 附带驱动光盘囊括除上述 Storage 之外所有驱动程序，不过视卡驱动的版本要旧一些。

在所有驱动都安装后，笔者马上安装上了 Win 98，其中在查找 USB Root Hub 设备时，曾死了一次彻底死机。所幸所有驱动安装好之后 Win 98 运行很稳定，连续两天不间断运行之中，没有出现过一次死机或出错。

发烧友们对于 815 集成显卡颇有微词，笔者认为应该一分为二地看。对于要求有强劲 3D 性能的游戏玩家，815 集成显卡的确形同垃圾，浪费投资；而对于 3D 性能要求不高甚至不怎么玩 3D 游戏的普通家庭用户，815 的显卡功能绰绰有余，相反还节省了原来用于买显卡的投资。笔者对 815 集成显卡作了简单测试。在 Fastest 模式下运行《QUAKEⅢ》，大约有 50 余帧的速度，勉强“流畅”；在 3D 模式运行《DIABLO Ⅱ》，画面较之高档显卡并无太大逊色，速度也还不错。可见对于 2D 或要求不高的 3D 游戏，815 集成显卡还是能够胜任的。

DFI 这款 CS35－EC 可用中规中矩来形容。采用 Micro－ATX 板型可能会让发烧友们对它兴趣不大，不过由此带来的价格降低使它更能为普通用户接受。815 集成显卡已能满足办公和日常使用所需，用它组建一套性能中等的廉价系统是很好的选择。只是对于原本可轻而易举做到的 6 声道音频系统，CS35－EC 只提供两声道支持，笔者始终有些不快。■

技术含量：★★☆
阅读难度：★★

微星 815E PRO 主板

文/PCPOP.COM 编辑/Chance

名称：	微星 815EPRO(MS－6337)	推荐购买
性质：	i815 芯片组 ATX 主板	CHOICE
厂商：	微星科技 010－88096154 www.msicomputer.com.cn	
特色：	出色的做工和性能，实用的附加功能	
不足：	价格略高	
售价：	人民币 1330 元	

Intel 的 i815E 是目前功能最完善的家用型主板芯片组，它支持完整的 PC133 规范、AGP4× 以及 ATA100 硬盘传输标准，可以说是近乎完美的产品。市场上 i815E 芯片组的品牌产品越来越多，今天向大家介绍其中非常有代表性的采用 i815E 芯片组的产品——微星科技的 i815E PRO。它的特点是功能完善、品质优秀。

[简单了解 i815E]

Intel i815E 芯片（图－01）组由 82815 和 82801BA 组成，和 i815 不同之处在于采用了 ICH2 芯片 82801BA。i815E 是目前为止功能最为完善和标准的芯片组。它能够支持完整的 PC133 规范，将系统前端总线提高到 133MHz 并进行了优化，比起 VIA 芯片组的 133MHz 效率更高。它能够支持 Intel 目前为止所有的 CPU，也包括未来的 1GHz 以上采用 133MHz 总线的 Coppermine PⅢ。



（图－01）

i815E 和 i815 以及 i810 系列主板一样，集成了 i752 显示芯片。用户买了使用 i815E 芯片组的主板可以不再另配显示卡直接连接显示器使用。虽然 i752 能够提供最基本的 2D/3D 功能，但就目前绝大多数 3D 应用而言，它远远不够，所以 i815E 的主板同时提供高速 AGP4× 插槽。购买 i815E 主板的用户绝大部分会选择另配显卡，比如高档的 GeForce2 GTS 或者实惠的 GeForce2 MX，它们都有着数倍于 i752 集成芯片的 3D 性能，而且 i815E 本身的 AGP4× 无论是兼容性还是效能都表现相当好。

i815E 另一个绝对领先于其它芯片组的功能就是直接支持 ATA100 硬盘标准，这是其它芯片组主板（不借助其它控制芯片）所做不到的。目前市场上越来越多的主流硬盘采用了 ATA100 技术，选择 ATA100 硬盘比 ATA66 并不需要付出更多的钱，i815E 抢先一步做了这方面的优化。

i815E 还支持 CNR 技术，你可以通过廉价接口卡使用iI本身已集成了的功能，比如：100M 网卡、6.1 声道音效等。总之，i815E 可以说是目前功能最完善的主板芯片组，所以购买新主板的用户不妨优先考虑使用 i815E 的产品。

[微星 815E PRO]

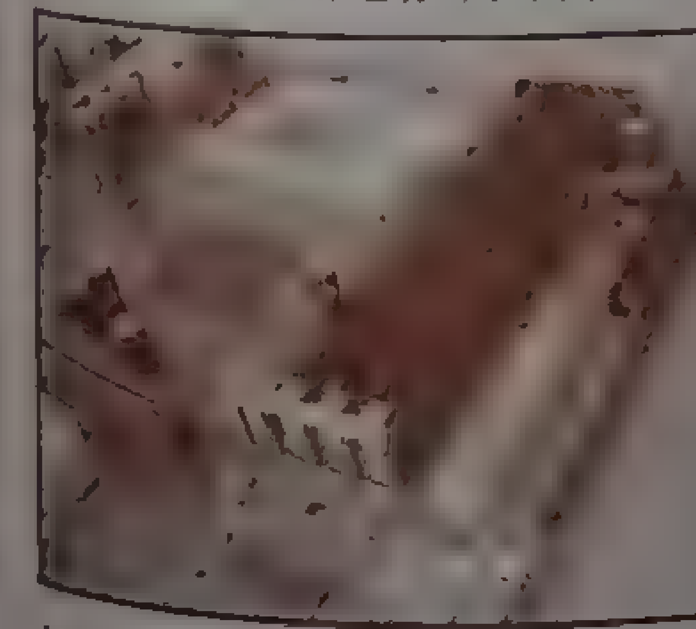
微星 i815E PRO 主板（图－02）在该公司内部的序列为 MS－6337，是一款很特别的 i815E 主板，这个“特别”主要是讲它的一些特殊功能。



（图－02）

第一次打开包装，看到微星 815E PRO 的时候我们吃了一惊：微星 MS－815E PRO 做工实在太出色了——不是一般的做工好（图－03），比起微星以往产品有相当大的进步。815E PRO 一改微星使用黄色 PCB 特点，采用绿色 PCB，主板布局、走线清晰合理，给人头一眼的观感就相当舒服。主板上除了 Socket 370 插槽周围采用几个电解电容外，其余地方清一色使用铝电容，这样的用料以前只在 Intel 的原装主板和服务器主板上见过。微星 815E PRO 的 Socket 370 外围元件位置非常合理，完全可以使用任何大个头的散热风扇——这对于未来使用 1GHz 以上的 CPU 很重要。另外，主板配有 4 条 DIMM 内存插槽，虽然 i815E 芯片组本身只能支持 512MB 内存，但充足的插槽内存搭配提供了更灵活的选择（图－04）。

（图－03：MS－815E PRO 的做工非常好）



（图－04：4 支 DIMM 插槽使用户更灵活地搭配内存）

微星 815E PRO 的 CPU 设置完全通过 BIOS 调整，其频率设置采用线性外频，也就是用户可以每 1MHz 为单位调节 CPU 外频，最高到 166MHz。主板提供电压调节功能，不但可以提高电压，还能降低电压。主板还可以对 VI/O 电压进行调节，这对于使用质量不够好的内存而又想上高频率的用户而言很重要。不过不推荐您使用 VI/O 调节功能，这会降低内存和 AGP 显卡寿命。完善的 BIOS 设置，无疑给 DIY 用户提供了更大的空间。除此之外，微星 815E PRO 还有几个很特殊的功能。

FuzzyLogic Ⅱ自动超频软件：它可以自动尝试系统的超频极限，省却多次手工调试重启的不便。同时它也为高手提供自定功能。如果你担心自己超频会对硬件造成损坏，推荐使用它，因为安全得多。

“Live BIOS”技术：这是针对传统 BIOS 刷新技术的弊端而全新研发的软件工具，能够实现互联网线上实时侦测与自动升级主板 BIOS 功能。使用者只须在支持该功能的微星主板上安装该工具，即可由 Internet 自动升级主板最新 BIOS。

D－LED 硬件故障诊断灯：通过主板 4 个 LED 灯来判定系统当前状况（开机后至进入操作系统前），在系统发生硬件故障时可通过这 4 个灯的明灭很方便知晓导致故障的原因在哪里（手册对照说明），从而有的放矢地解决问题。（图－05）



（图－05：D－LED 故障诊断灯可以代替一部分 DEBUG 卡的功能）

微星 815E PRO 是一款相当完善的主板，做工、品质、功能设计等各方面都无可挑剔，唯一的缺点就是价格太贵，1330 元不是每一个用户都能够接受的。

[主板测试]

CPU：Intel Coppermine 667
显卡：承启 GeForce2 GTS 5.32 驱动
内存：CENTURY PC133 128MB SDRAM
硬盘：IBM 75GXP 15GB
网卡：D－LINK 530TX
系统：Windows Me 英文正式版（图－06）

	微星 815E Pro
CPU Mark99	63 4
FPU WinMark	3580
Buniess Disk WinMark	5480
High-End Disk Winmark	19400
Quake3 Normal	123 5
Quake3 High Quality	108 6
3DMark2000 Pro 1 1	5660
CPU 3D Marks	447

（图－06）

注：*3D Mark2000 PRO* 测试为 *1024×768×16bit*

[超频能力]

我们将 Intel Coppermine 667 换成 500E，在不加电压情况下，将主板频率发挥到了极限。微星 815E PRO 支持 Coppermine 500E 在 1.6V 的标准电压下超频到 166MHz×5＝830MHz。

[结　论]

毫无疑问，微星的这款 MS－815E PRO 是目前很出色的 i815E 主板，拥有近乎于完美的设计和超群的超频能力以及稳定性。■

名称:	超级玩家测试卡
性质:	DIY 诊断卡
厂商:	讯怡电脑公司代理 010-62526016
特色:	功能丰富实用，配套资料详尽，价格适中
不足:	ISA 规格，无法应用于最新 i815 芯片组等无 ISA 槽主板
售价:	人民币 150 元

讯怡“超级玩家”测试卡

——POST CARD C200

技术含量：★★☆
阅读难度：★★

文/游骑兵　编辑/Chance

能够深入细致地了解电脑运作的每一个细节，这大概是每个电脑玩家和 DIY 爱好者不倦追求的目标。看看这些玩家们书架上垒满的各种技术参考资料及电脑报刊，敞开的机箱和电脑桌上各式的配件，还有他们经常光顾的各种技术论坛中对技术难点热烈的讨论，你就会充分感受到这种执着精神。

然而对于这样的玩家来说，最头疼的莫过于电脑开机最初的几秒钟。没有多任务的操作系统，无法驻留各种监控程序，甚至连输入一个 DOS 命令都不行，每次为朋友装配新电脑或是超频测试，按下电源开关时心底都只能祈祷这几秒钟后显示器上千万别还是黑屏……

电脑开机最初的几秒钟，就是所谓的“加电自检”阶段，一般称作 POST (Power On Self Test)。在这个阶段，电脑主板上的 BIOS 程序会逐个测试 CPU、内存、显示卡、软/硬盘、键盘等主要部件是否达到基本工作能力。这个过程中，如果有什么部件出现故障，屏幕上就会显示出相应提示，比如我们常见的软驱失效错误“Floppy Disk(s) fail(40)”或 CMOS 配置信息错误“CMOS RAM Checksum Error”等，根据这些错误提示信息，玩家便可对症下药排除相关部件的故障。

但所有这一切，前提都需要显示器屏幕上有显示才行。而现在超频玩家最常碰到的 CPU、内存或显卡出现故障时则是屏幕漆黑一片，这时就显得相当无助，最多只能依靠机箱小喇叭的声音提示大致判断错误方向。

其实目前主板上所使用的主流 BIOS 程序如 Award、AMI 和 Phoenix 等，都会在电脑加电自检阶段在 80h 这个内存地址中随检测阶段不同而写入一个自检代码 (POST Code)，如果自检遇到故障而无法继续，则此地址中就保存有最后发生故障阶段的自检代码。有了电脑启动实时自检代码信息，就能准确分析故障所在、

讯怡的“超级玩家”测试卡正是一片帮助电脑玩家或检修人员获取 80h 中实时自检代码的工具卡。借助测试卡上的数字 LED 显示屏，在电脑显示器尚不能工作的阶段也能提供信息显示，彻底揭开了电脑加电启动头几秒钟的神秘面纱。

“超级玩家”测试卡是一块 8Bit 的 ISA 卡，之所以使用 ISA 规格，一是为了利用现在个人电脑上常闲置的 ISA 插槽，免得再去挤占本就不太富裕的 PCI 槽；另一个考虑就是在立式机箱中，ISA 卡的元件面朝上，正好方便玩家读取 LED 上的自检代码。测试卡很小，没有安装金属挡片，但卡本身带有防误插锁扣，在 16Bit 的 ISA 槽中绝不会被插反。插好测试卡后开机，你就会发现 LED 上的 16 进制读数不断变化，这表示 BIOS 自检程序正在进行不同阶段的自检。测试卡的使用就是这样简单，而真正的运用功夫，就全看玩家如何运用这些原本无法获得的自检代码读数了。

随卡所附的使用手册以目前最流行的 Award BIOS 为例，逐步详细讲解了加电自检的各个阶段及相应的自检代码，通读之后您的个人电脑技术能力必将更加精进。除了这样“教条”的讲解之外，手册上还根据目前玩家们最常碰到的超频后屏幕不亮的问题，详细举例说明了如何利用测试卡判断此时到底是 CPU、内存抑或显卡的故障，同时还说明如何测定 CPU 极限外频、内存条极限频率或内存条 CAS Latency 等热门超频话题，让玩家能买到卡后即刻解决最棘手的实际问题。在产品包装中另外还附有中英文对照的 Award、AMI 和 Phoenix 等 BIOS 的 POST Code 涵义解析手册，另有一张 Award POST Code 中英文对照速查卡。

除了帮助玩家获得准确的自检代码信息之外，“超级玩家”测试卡还在卡上额外提供了侦测主板 +/-5V、+/-12V 这 4 路电压的信号指示，外加一个 Reset 信号侦测指示。这些额外侦测功能对经常拔插卡件进行测试的 DIY 玩家来说是非常有用的，因为大家兴冲冲超频装机时，往往是急于开机看个究竟，而电脑不亮就开始怀疑是 CPU、内存或显卡有问题，其实有时主板电源未插紧，劣质机箱电源质量不过关，或电源插头松动所造成的电脑故障往往有同样的错误表现。有了这个电源检测功能，你就能排除电源故障干扰。至于 Reset 指示信号，则是避免用一些老机箱和老主板，不小心将“Turbo”按钮(资深电脑玩家大概还记得这个 486 之前的时代里常见的机箱面板按钮吧)接到主板 Reset 针脚上，造成开机不正常。此时看看 Reset 信号灯如果不亮，则表示 Reset 正被按下。

以 150 元的售价，解决电脑组装调试过程中的盲区，“超级玩家”测试卡可以说是非常值得各位电脑高手或玩家小组抢收一块。如果你还在为装机或超频时电脑开机黑屏却茫然无措而苦恼，它就是你所需要的！■

名称:	ADI MicroScan G700
性质:	SONY 最新特丽珑技术纯平彩显
厂商:	ADI 诚洲股份有限公司 010-62558597
特色:	较高的性价比，优秀的图象细节表现
不足:	亮度略低，轻微的呼吸效应，无中文菜单
售价:	人民币 3480 元

诚洲 ADI MicroScan G700 显示器

技术含量：★★
阅读难度：★★

文/PSY_Evil　编辑/Chance

这个月编辑部收到了 ADI 诚洲股份有限公司送来的新产品 ADI MicroScan G700。这是 ADI 的产品第一次出现我们杂志上，所以在评论 G700 前，先为大家简单介绍一下诚洲公司的情况。

对于经常逛电脑市场的朋友而言，ADI 这个品牌应该不是个陌生的面孔。ADI 诚洲公司成立于 1979 年（相当早吧），在台湾站稳脚跟后，开始进军欧洲市场，继而又在美国立足。近两年，该公司开始将相当一部分注意力转移到了大陆市场，并且取得了不错的成绩，已经做到了大陆显示器市场的前十名。记得年初春节前夕笔者在中关村看到，ADI 的显示器全线售清，连货架上的样品都被心急的玩家抱走了，其热销程度可见一斑。目前 ADI 在广东东莞建立有一家外销工厂，在江苏有自己的生产基地。

这次拿到 MicroScan G700 是一款目前最流行的纯平面显示器。它采用日本 SONY 公司最新的 FD Tinitron(纯平特丽珑)第二代显示管，实现了垂直和水平双方向的平整，并且集成了最新型的电子枪和表面涂层。看到 G700 这个编号，熟悉显示器市场的玩家会自然而然想到 ADI 稍早些时候推出的 G710。和 G710 相比，G700 主要的差别就在于它的显示带宽要低一些：前者为 202.5MHz，而 G700 为 175MHz。显示器带宽降低，直接反映在最高分辨率下的屏幕刷新率会受到影响。G710 在最高的 1600×1200 象素下可以上到 85Hz，而 G700 则只能设定为 67Hz。

不过玩家大可以不必在意这点差异，因为实际使用后你就会知道，17 英寸显示器最合适的常用分辨率为 1024×768 象素，或者再高些的 1280×1024 象素。在这样的分辨率下，G700 可以设定到 100Hz 的刷新率，这足以满足任何发烧玩家的游戏需求了。

带宽降低带给玩家的好处就是显示器价格的下降，同 G710 目前 3980 元相比，G700 只需要 3480 元。随着国际市场显示器各关键部件的涨落，这个价格还会有调整的空间。

G700 作为 ADI 产品中 G 字系列的一员，和同辈一样也是面向高端个人用户的产品。它的显示栅距为 0.24mm，在实际使用中，这使得 G700 在图象的细节表现上非常出色。纯平显示器最常见的毛病就是容易给人以屏幕凹陷的感觉，针对这个问题，G700 特别做了一些补偿。不过说实话，ADI 的这个特殊补偿，技术如何我不得而知，但补偿效果并不理想。对于笔者而言，因为已经完全习惯了使用纯平显示器，所以从使用 G700 之初就没觉得它内凹，但笔者的其他同事和朋友，看 G700 的初次感觉都是：哎，你的显示器怎么瘪进去了？

在其他特性方面，G700 使用了最新的电子流控制技术，从很大程度上保证了荧光粉的发光寿命和效率。这里要特别提醒使用类似新款显示器的玩家，现在这些新显示器的屏幕表面，一般都会有特殊的涂层，它负责显示器表面的黑底色。这些涂层非常忌讳硬物刮伤和其他油污。笔者拿到的这台 G700 也许是在前任测试者手中被用的太狠，上面布满了手指印和涂层刮坏的痕迹，实在是不堪使用。按照 ADI 提供的资料看，G700 使用的新型涂层和电子枪可以有效提高视觉感受，多层透光的效率更高，图象对比度可以比普通显示器提高 50%，扫描精确度提高 35%。



图形调整方面，G700 提供用户做下列调整：

水平/垂直位置及尺寸；
水平/垂直线形调整；
枕形/桶形失真；
平行四边形失真；
地磁倾斜；
色温选择；
摩尔纹聚焦；
顶角/底角控制。

在 G700 的附带软件中，提供有著名的《Colorific》，它可以让你方便地调整屏幕显示颜色和打印输出颜色的一致，对于平面美工设计具有非常实际的帮助。和 G710 一样，这款产品也可以选配 USB 底座适配器，扩展用户电脑系统的 USB 连接能力。比较遗憾的是，笔者接到的 G700 包装中，无法找到配套光盘里的 inf 识别驱动。这使得 Win 98 将 G700 错认为 G870，包括最高分辨率和刷新率在内的各项指标都被系统辨认错了，直到后来从网上辗转下载了 ADIMonitorV89.inf 才算解决问题。希望厂家能尽早注意这点(类似的情况也发生在 CTX 等产品中，仿佛厂商认为用户理所应当地有能力自己从网上下载 inf 识别驱动)。

ADI G700 在标准认证方面通过了最严格 TCO99，所以类似辐射、抗干扰、电磁屏蔽等问题应该是不必担心的。笔者接触的这台显示器，无论是边角聚焦还是摩尔纹等都很让我满意，但令人遗憾的是，它却有不大不小的呼吸效应问题：开机一段时间，屏幕显示的位置和尺寸会有相当的变化移动——希望这只是“个案”。

总体看，ADI MicroScan G700 是款颇具性价比的产品，值得比较发烧的游戏玩家考虑。

技术含量：★★★★☆

丽台 GeFORCE2 MX 显示卡

文/PCPOP.COM 编辑/Chance

名称：	Leadtek GeFORCE2 MX	推荐购买
性质：	3D 图形加速卡	CHOICE
厂商：	丽台科技 010－65888618 leadtek.com.cn	
特色：	优秀的板卡工艺，上乘的超频能力	
不足：	价格过高	
售价：	人民币 1650 元	

GeFORCE2 MX 是 nVIDIA 面向显卡主流市场的杀手，最大魅力就在于它有着 GeFORCE2 GTS 的核心和 1000 元出头的低廉价格，另外还有 DIY 玩家很看重的超频能力。这样一个"适合国情"的超级显示卡有谁不会中意呢？

PCPOP 评测室最近收到了丽台 WinFast GeFORCE2 MX 样品并进行了测试，这是一款面向 DIY 玩家的产品，值得您的关注。

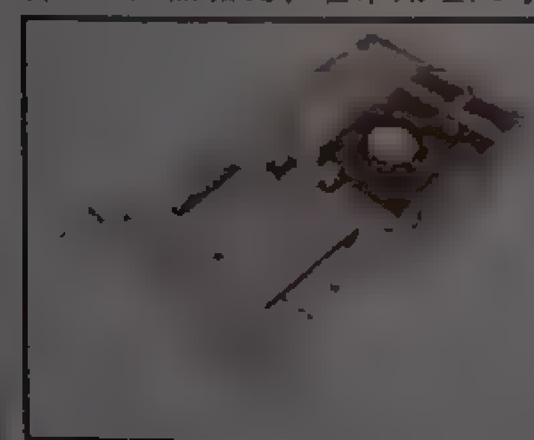
[nVIDIA GeFORCE2 MX]

GeFORCE2 GTS 的技术指标我们看得太多了，这里主要介绍 GeFORCE2 MX 和 GTS 的不同。GTS 最大的特色是 1600M 的 Texel 像素填充率，通过 200MHz 的核心频率和独特的 4 个渲染通道，配合双纹理技术达到这样的高峰。而 MX 将核心频率降到了 175MHz，4 个渲染通道变成了两个，这样像素填充率就变成了 700M，比 GTS 大幅度下降。

虽然两个产品像素填充率差距很大，但考虑到显存带宽的影响，两者实际性能差距并没有那么大，而且 GeFORCE2 MX 的主攻目标不是 GTS，而是诸如 G400、ATI Rage Fury 和 nVIDIA 自己的 GeFORCE 256 SDRAM。更多的区别还是在介绍丽台 WinFast GeFORCE2 MX 时谈吧。

[丽台 WinFast GeFORCE2 MX]

丽台的 MX(图－01) 是国内市场最早露面的 MX，从产品制作和包装上看属于针对游戏玩家的发烧型 MX 产品。和其他一些杂牌廉价 MX 产品相比，它采用全尺寸 nVIDIA MX 公版 PCB，还带上了视频输出子卡，给并不是很热的 MX 芯片加上了散热风扇，因此超频能力非常强。



(图－01)

丽台 MX 做工相当好，虽然绝大部分采用 nVIDIA GeFORCE2 MX 的卡都采用公版设计，但由于各厂商面对销售领域不同（OEM 或者零售），所以选料和做工也各不相同。丽台的这片卡完全面向零售市场，所以在做工和选料上都很出众，使用比普通 MX 大将近一倍的 PCB 和 6ns 的高品质 SEC 三星显存，以及 TV OUT、散热风扇等，虽然让显示卡成品提高，但给 DIY 玩家留下了充分的发烧空间。

[技术指标]

使用 nVIDIA 第 2 代 256bit T& L GPU；

先进的 nVIDIA Quad Engine 的 Hyper Texel T& L 3D 引擎结构；

完整支持 AGP4×，开启了 Fast Writes 与 Execute Mode，完全发挥 AGP4×效能；

提供 DirectX 7.0 与 OpenGL 1.2 ICD 全硬件加速；

RAMDAC 高达 350MHz，最高分辨率达 2048×1536×32bit@60Hz；

同时支持 Microsoft 的 DirectX 材质压缩与 S3TC 贴图压缩技术，对于高画质纹理贴图传输可以大幅度提高效率；

支持 VIP 2.0，提供完整视讯扩充功能；

像素填充率达到 700M Texels/s，三角形生成率高达 20M Triangles/s；

内建滤波器，提供高画质无闪烁 NTSC/PAL TV－Out(可选)；

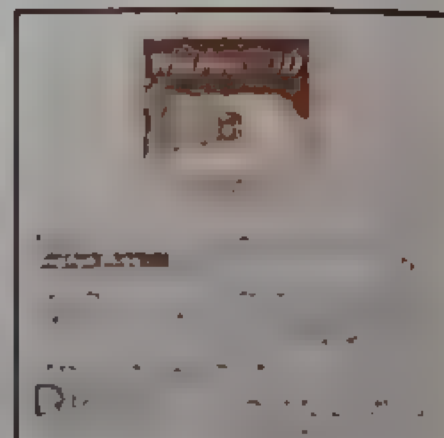
新一代 Enhanced Motion Compensation 技术，提供顺畅高画质的 DVD 回放效果；

提供丽台专属 DVD 解压播放程序 WinFastDVD，可调整 3D 画面颜色的 Colorific、3Deep 以及 True Internet Color，Cult3D(可选)；

内建双 CRTC(屏幕控制器)，可以硬件加速方式达到双屏幕显示功能 (Dual Display for Multi－Output Models Only)。

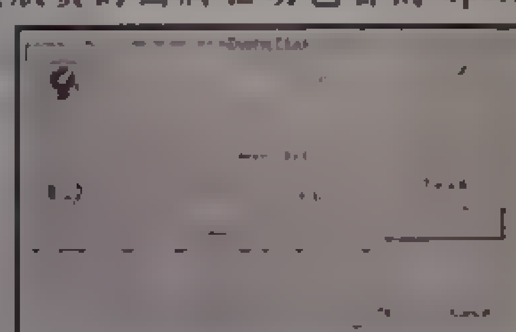
[驱动程序]

值得一提的是丽台 GeFORCE2 MX 的驱动程序：在用这片 MX 的时，我先后尝试过 nVIDIA 公版雷管 5.22、测试版 5.33 和测试版 6.01，它们都能正确识别 GeFORCE2 MX，但效能表现都不如丽台自带驱动程序好。丽台由于面对零售市场，所以驱动界面非常友好，设定项目的过程比公版驱动方便很多。(图－02)



(图－02)

最让人欣赏的当属驱动包含的 Speed Runner 功能。这是丽台 WinFast GeFORCE2 MX 专用超频程序，用它比 PowerStrip 方便得多，而且是免费的。(图－03)



(图－03)

[为超频设计的显示卡]

由于 GeFORCE2 MX 采用 0.18 微米制作工艺，只有 4W 的芯片功耗，这使得它运行温度很低。再加上丽台优秀的选料和制作工艺，高品质显存和风扇散热的辅助，让丽台 MX 的超频性能变得非常优秀

通过驱动包含的 Speed Runner 超频选项，你可以很轻松地将默认频率 175/166MHz 超到 200/200MHz，无论是运行 D3D 还是 OpenGL 都非常稳定。由于 MX 的性能归根到底是为显存带宽所限，所以超频显存对 MX 性能提高相当明显，你可以留意一下后面的测试。称丽台 WinFast GeFORCE2 MX"为超频设计的显示卡"一点也不过分。

[全屏抗锯齿 FSAA]

由于 GeFORCE2 MX 是 GTS 核心，所以理所当然也支持 FSAA。但由于 GeFORCE2 MX 象素填充率不是很高，所以我们并不推荐您使用。另外一个角度，FSAA 测试大家喜欢放在主视射击和竞速游戏上，而真正玩这些游戏时根本没空欣赏 FSAA 的效果。

要想在 MX 上高速（60fps 以上）运行 FSAA，大概只有用 640×480×16bit 的分辨率，可如果这样，为何不去用 1024×768×16bit No FSAA 的画面呢？我更中意于后者。GeFORCE2 MX 不是一个好的 FSAA 平台，如果你喜欢全屏抗锯齿的效果，更应该去选择 FSAA 速度更快的 GeFORCE2 GTS 或者画面效果更好的 Voodoo5。

[性能测试]

Intel Celeron 533A oc 100MHz×8；

磐英 EP－BX6；

CENTURY PC133 128MB SDRAM；

IBM 75GXP 15GB；

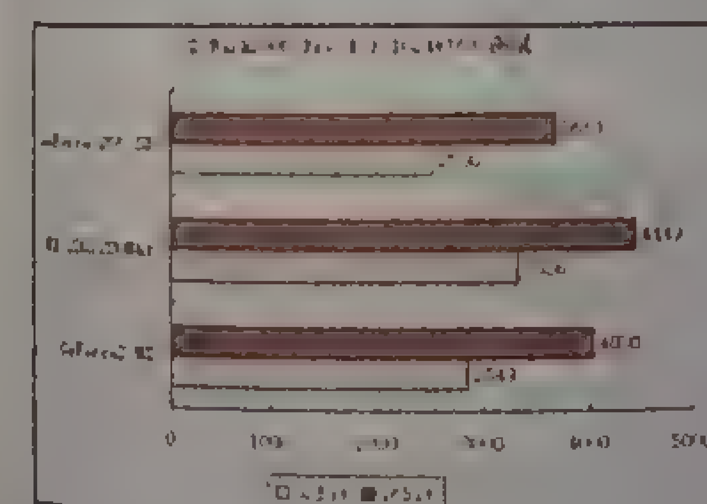
D－LINK 530TX；

Windows ME 英文版；

丽台 GeFORCE2 MX 超频 200MHz/200MHz；

耕升 GeFORCE 256。

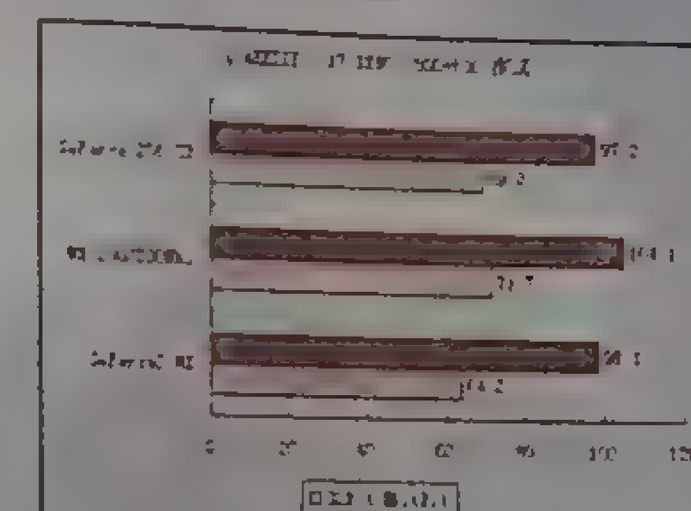
3D 测试



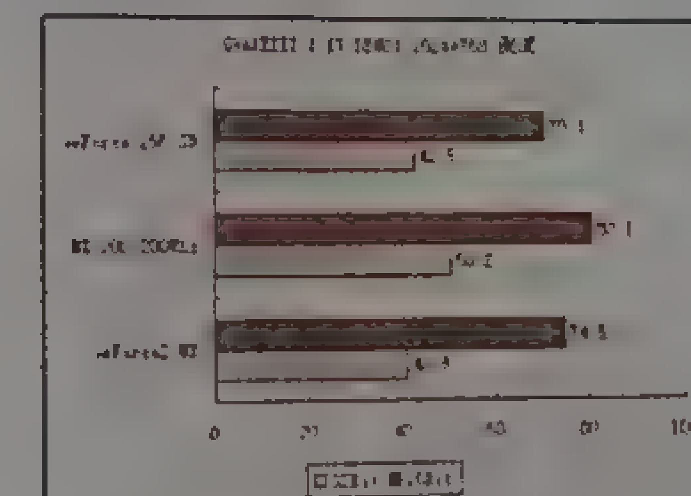
(图－04)

采用(3D Mark 2000 Pro)最新 1.1 版。测试结果让人满意，丽台 GeFORCE2 MX 性能完全超越 GeFORCE 256，而丽台 GeFORCE2 MX 超频后还可以有相当的提高。由于像素填充率高，所以丽台 GeFORCE2 MX 性能超越 GeFORCE 256 是必然的。(图－04)

QUAKE Ⅲ ARENA 测试



(图－05)

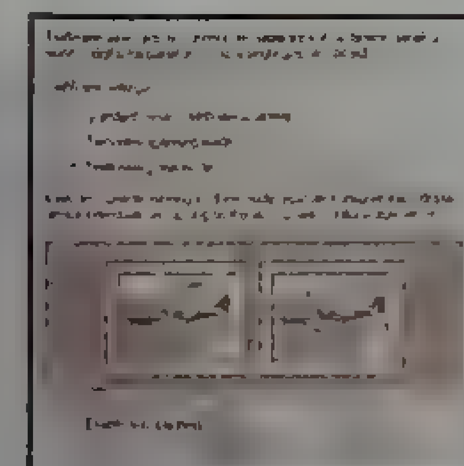


(图－06)

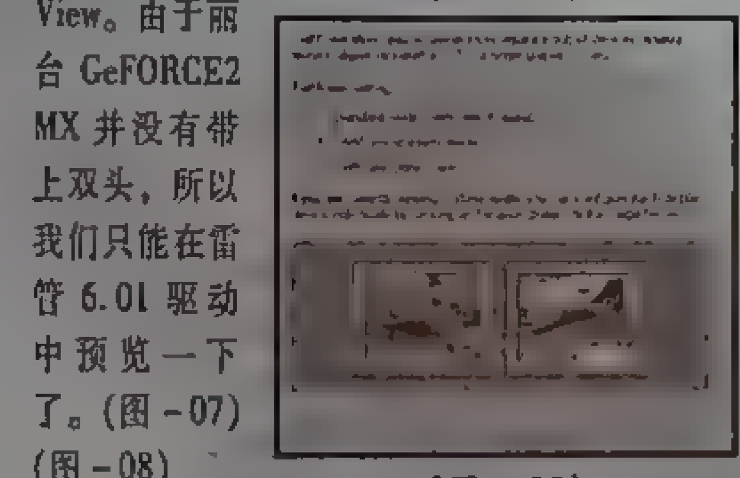
QUAKE Ⅲ ARENA 的测试中，GeFORCE2 MX 的表现和 GeFORCE 256 不相上下，不同的是 GeFORCE2 MX 有着良好的超频性能，超频后带来的性能应该直逼 DDR 版 GeFORCE 256。(图－05)(图－06)

双头 TwiNView

GeFORCE2 MX 还有一个实用特性就是支持双头显示。你也许会想到 G400，没错，它们的实现方式基本相同，不过 nVIDIA 自己起了一个新名称：TwiNView。由于丽台 GeFORCE2 MX 并没有带上双头，所以我们只能在雷管 6.01 驱动中预览一下了。(图－07)(图－08)



(图－07)



(图－08)

MX 可以像 G400 那样支持两个显示器显示同一个图像，也可以两个显示器分割同一个图像。双头 TwiNView 对某些用户很有用（CAD 作图，Photoshop 局部放大）。

[结 论]

丽台 GeFORCE2 MX 做工优秀，性能非常出众。它的价格较 GTS 便宜，只有 4W 功耗，性能则全面超越功耗 16W 的 GeFORCE 256。丽台的 MX 为零售用户考虑得很周到，除了价格略贵没有什么可挑剔的，是一款超值的优秀显示卡，值得向大部分用户，尤其是游戏玩家推荐！■

游戏手柄外围设备

文/蓟门剑客 编辑/Chance

"外设"一般都指电脑外围设备，如打印机、扫描仪等。用在游戏手柄上，这个说法似乎有点不伦不类，因为游戏手柄本身就是电脑外设的一种。游戏手柄的外设是一些比手柄还零碎、而且必须与手柄配合使用的东西。但就是这些不起眼的小玩意，作为一个游戏玩家，它们却可以让你的手柄用起来更顺手。因此笔者就搜罗几种，在这里介绍给大家，没准这里面就有正对你胃口的。

[手柄延长线]



(图－01)

一般手柄的接线长度要比键盘长，大约为 1.5～1.8 米，个别有稍长的，如国产的大手 BH－300 连线就有两米长。不过即使如此，在某些情况下，当你绕来绕去地把手柄（或摇杆之类）连到电脑背后，再转回前面，你可能仍然觉得线不够长，于

柄活动范围太小。这时你就需要这种延长线了。CH 公司提供的延长线(图－01),它居然有 10 英尺长,应该够使了

[双打线]

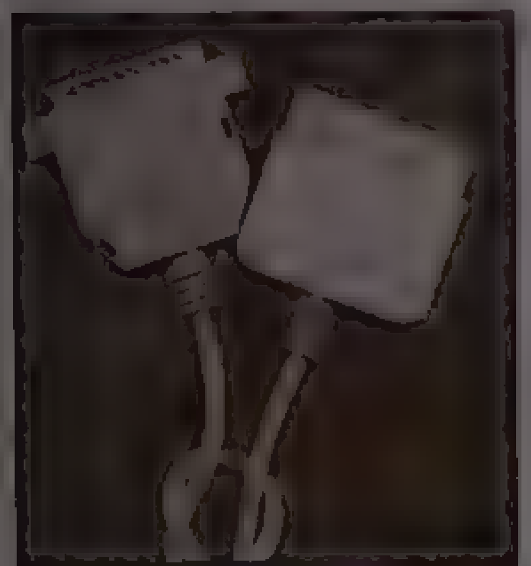
顾名思义就是用手柄玩双打的连接线。一般游戏手柄、摇杆和方向盘都要连接到声卡的 15 针 GamePort 接口，这样的接口每台计算机只有一个，如果你想两个人都用手柄玩游戏，那么如何在同一台机器上连两个手柄就成了个不大不小的问题。双打线就是解决这个问题的一个古老方法。如(图－02)所示，双打线有三个接头，一头连计算机，另两头分别接两只手柄。双打线实际上就是将原本 4 轴 4 键的手柄拆分成两个两轴两键手柄。因此转接后的手柄，每一个除方向键外只剩两个功能键有效，其余键将丧失功能。对于现在的游戏而言两个键实在太少，不过没有办法的时候,也只好如此应付。中关村现在可以买到"大手双打王",下文会介绍，它可以比较好地解决按键不足问题。双打线除手柄外也可兼容摇杆和方向盘,当然功能按键会有所损失。



(图－02)

[PS－PC 转换线]

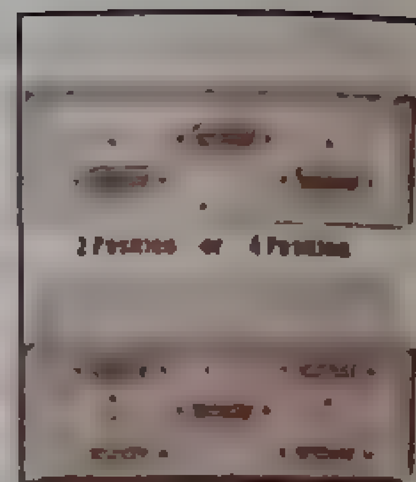
本刊是电脑刊物，所以在谈到游戏手柄时一般都指电脑游戏手柄,而实际在游戏机上,手柄应用才是最广泛的。这类游戏机有世嘉、任天堂、PlayStation 等多个系列，其中以 PlayStation(简称 PS)手柄最为好用。如果你恰巧有一款用惯了的 PS 手柄，想把它用到 PC 上,怎么办?就请你用一用 PS－PC 转换线。PS－PC 转换线的实物图(图－03)。通过这条转换线可以将 PS 手柄连接到电脑打印机并口上。当然光有转换线还不够，还需要安装一个驱动软件 DirectPad PRO，这样手柄才能正常工作。PS 手柄的这种使用方法自然不会是 Sony 公司的原创，而是完全来自于爱好者发明。国内某些商家看到有利可图，产品便应运而生——最出风头的就是大量 PC 用跳舞地毯。DirectPad PRO 作为个人开发的免费软件现在是 5.0 版,不过从 98 年后便再没有升级过。根据作者的介绍及笔者使用，软件尚有许多问题，对于 PⅡ以上机器出错几率很大。另外,并口带电插拔容易损坏机器，这一点也要提醒各位注意。除 PS 手柄以外,SEGA 和 N64 等流行游戏机的手柄也可以用于电脑，电路和软件会有所不同而已,在此不做详述。



(图－03)

[Joystick Switch]

如果一个人有好几个游戏工具，比如手柄、摇杆还有方向盘，玩不同游戏，需要换用用不同工具(飞行模拟用摇杆，开赛车当然用方向盘了)，总要到电脑背后去插插拔拔，实在是很烦人。于是就有商家搞出了 Joystick Switch 这个东东，中文就叫它"手柄选择器"吧。这东东可以外接 2～4 个手柄、摇杆或方向盘，用一个拨动开关或转盘开关来选择当前工作的游戏工具。这和双打不同，因为几个工具不能同时工作，每次只能有一个处于工作状态。Blue Mountain 公司的两款产品(图－04)，可以分别接两个或 4 个手柄



(图－04)

[USB 转接器]

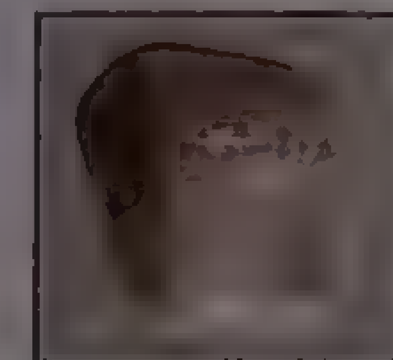
现在 USB 设备成为一种时髦,各大厂商都推出了几款 USB 手柄和摇杆,但玩家也许并不愿意轻易抛弃自己用惯了的 15 针接口工具,于是就有商家专门为这类玩家设计了 USB 转接器，(图－05)所示是一个通用型转接器,它可以将普通模拟游戏杆转变成 USB 接口游戏杆。需要注意的是它不兼容数字手柄，数字手柄必须使用专用转接器(不同厂家会为自己的产品专门提供),而且是专"款"专用,不同型号不一定兼容。



(图－05)

[大手双打王]

"大手双打王"是一款比较独特的手柄外设,由于笔者没有找到同类产品，所以暂且根据它的说明将其称为一种双打适配器。"双打王"是专门为解决双打问题开发的(图－06)。它一端连电脑,本身还有两个插口可以外接两个游戏手柄、摇杆和方向盘。作为国内正式上市的产品,它的兼容性是没有问题的，可以外接任何厂家任何型号的产品。除此之外，"大手双打王"还有两个特点：



(图－06)

同时接两个游戏控制器时，它不会使任何一个按键的功能被损失掉,即使是[Auto Fire]和[Turbo]这样的附加功能也会完整保留下来。

双打王另一项数字化升级功能更为实用。有手柄的玩家都知道,手柄有两代,老的叫"模拟手柄",新一代叫"数字手柄"。后者具有键盘映射、设置组合键等超强功能。双打王的升级就是针对模拟手柄而来，通过双打王，模拟手柄(包括摇杆、方向盘)也可以具有键盘映射、设置组合键等数字手柄才有的功能,对于不愿意抛弃老家伙的玩家来说,既可以玩双打，又可以得到数字手柄的享受,这倒是个两全其美的"解决方案"。

不知道以上笔者搜集的一些游戏工具小外设，其中有没有你需要的呢? ■

技术含量：★★★☆
阅读难度：★★☆

市售 8 款 MODEM 评测

文/方成亮 编辑/Chance

2000 年是上海政府提出的全民上网年。不知道为什么,在中国,很多产业的发展总需要以政府为轴心,以各种政策指令为手段才能带动起来(不说了,否则有嫌疑了……)。但无论如何,毕竟在此带动下，互联网今年在我国有了长足的发展。其实从 1995 年互联网开始在国内推行以来，上网人数一直在迅速递增,1999 年底统计,中国网民已达到 1500 万人。和互联网发达国家相比,我国的网络市场在未来相当长时间内,从各方面看都还有极大发展空间。

已经或准备上网的个人用户与小型办公用户目前绝大多数都选择利用现有模拟电话线拨号上网的接入方式。模拟电话线路在办公室和家庭普及率非常高,一台电脑加一条电话线,只要再添置一台 MODEM，上网的硬件条件就具备了。可以说 MODEM 是国内用户上网最常用的接入设备，用 MODEM 拨号上网也是目前最经济的上网方案。MODEM 历时几年发展到了 56Kbps 的速率，技术成熟且廉价。由于模拟电话线路物理上的局限,速率基本上已经走到了顶峰,相信在其他接入技术成熟并普及前还会有较长时间的生命力。而 ISDN 与 MODEM 相比并不具有很大的速度优势，ADSL 和 DDN 因为价格原因短期内也将被广大消费者排斥在外，所以 MODEM 仍然是近段时间最畅销的网络接入设备。

随着 56K 标准 ITU V.90 标准的出台，56K 标准得到统一，V.90 56K 的 MODEM 已成绝对的市场主流产品。为此,我们特地测试了国内市场比较常见的 8 款 MODEM 以帮助读者了解各种 MODEM 间的差异,找到适合自己的上网利器。

本文所涉及的 MODEM 均为外置产品。在目前的国内市场上,外置 MODEM 占有率非常大(国外市场恰好与此相反)。外置 MODEM 比内置式(卡式)MODEM 质量上更具保证,易用性也要比内置 MODEM 为高。在设置和安装上的问题比内置式要少很多,对于初次使用 MODEM 上网的用户来说,的确是最适合的。

这次测试的 MODEM 以大陆和台湾地区品牌产品为主，这是因为这些国货 MODEM 和进口 MODEM 相比，不仅价格便宜，质量更是较进口 MODEM 有过之而无不及。由于国产 MODEM 更适用于中国地区的电话线路,再加上售后服务、销售渠道等因素影响,国产 MODEM 已经成为在市场上占主导地位的产品。

测评内容简介

- ▶ 与 ISP 的连接速度
- ▶ MODEM 工作情况
- ▶ MODEM 的外型设计
- ▶ 附件与捆绑软件
- ▶ 价格与售后服务

[说　明]

▶ 与 ISP 的连接速度

我们将每个 MODEM 反复连接到两个本地 ISP(Internet Service Provider),对连接情况进行评价,主要考察每个 MODEM 通常连接到的速度。本地的两个 ISP 所使用设备不一样,其中中国电信 Chinanet(领示号:163)的接入设备兼容 V.90 和 X2 通讯标准,采用 3COM 接入设备;上海热线(领示号:8888)采用 USR 接入设备,也兼容 V.90 和 X2 通讯标准。可以说,现在 56K 标准协议已经不是什么大问题，因为 V.90 已经一统天下。说句笑话,即使你想买一只 X2 的 MODEM 也不是件容易事。我们这次测评的 MODEM 全部支持 V.90 标准协议。

这里要特别声明，MODEM 与 ISP 的连接速度并不代表一切。由于网络环境随时间、地点的不同而随时处于变化之中,所以用户不要把这个速度作为比较产品优劣的唯一标准。一般您可以用它来判断 MODEM 工作的速率和报告速率是否相符,以及 MODEM 在高速率长时间连接时是否容易断线。为了更充分地体现 MODEM 的速度表现,我们分别以 Net Ants 1.22 和 Cute FTP 4.0 来下载和上传一个 4MB 的 MP3 和 990KB 的 BMP 文件。

▶ MODEM 工作情况

我们以用户的角度来试用每一款 MODEM,从安装硬件、驱动程序开始,在实际使用的环境下,对 MODEM 进行评价。如安装是否方便,能否识别忙音,对电话的屏蔽能力等。而其它诸如 ASVD、语音功能、V.80 视频会议功能、传真功能等。已经成为 56K MODEM 大多具备的功能,就不多介绍了。

▶ MODEM的外形设计

对于外置MODEM来说，外形设计也是重要的一环。外形设计直接影响用户对产品的第一印象。漂亮的外形会为你的工作环境增添一份美感，特别是当前的MODEM技术日渐成熟，不同厂商产品之间的品质差距在逐渐缩小。不少厂商就在外型设计上下功夫，让MODEM的外观成为吸引顾客的卖点之一，特别是名牌MODEM常在外观上标新立异，简直让人觉得它不象一只MODEM，而更象是一件表达用户个性和品味的装饰品甚至艺术品。另一方面，MODEM外型设计上的一些“点”也体现厂商是否为用户使用方便着想。例如，是平放、竖放还是平竖放均可；连接安装是否方便等。在这次MODEM测试中，我们也把外形设计作为评价MODEM的一个因素

▶ 附件与捆绑软件

各种MODEM基本上都附串口/并口连接线、电话线、变压器等附件，这涉及到用户使用时是否会因附件原因而感到不便的问题，比较典型的例子是串口有25Pin和9Pin两种，如果厂商提供的连接线只有其中一种接口，就很有可能和用户机器不符。为了让用户能够立即把MODEM用起来，大多数MODEM都会捆绑一些通讯、上网软件，有些MODEM还捆绑大量实用软件，使产品增值不少。购买一款捆绑软件丰富的MODEM，用户不仅得到一只MODEM，同时还得到了浏览器、翻译软件、防病毒软件、收发传真软件等一系列上网必备工具，几乎是一套完整的上网方案。附件、捆绑软件的数量和质量也是我们评价MODEM价值的依据之一。

▶ 价格与售后服务

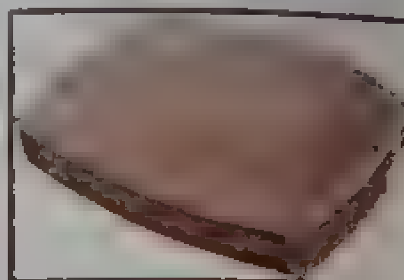
价格一向是DIY用户关心的问题，价格高低有时决定了用户对一件产品的接受程度。在比质量比性能之后，当然还要比价格，才能知道谁在性能和价格之间取到了最佳平衡点。售后服务体现厂商对产品的信心和保障，MODEM是拨号上网用户必要工具，能不能提供快捷的售后服务，直接影响用户与网络世界的沟通。但我们这次测评无法把直接把售后服务也纳入其中，也请消费者在购买产品时要向经销商询问清楚。

测评产品介绍

[联想科技]

联想集团是一家集研发、生产和销售计算机设备及相关产品为主的大型信息产业集团。联想以前并没有MODEM产品，但凭借其品牌整机在国内市场的良好形象，选择了V.90标准制定的大好时机，一举推出了自己品牌的MODEM，并占据了不少市场份额

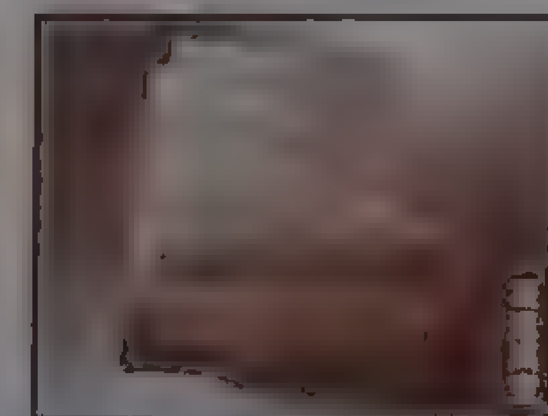

(图－01)

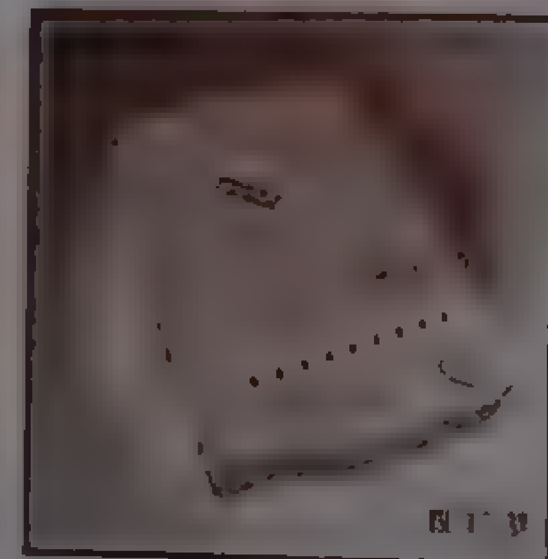

(图－02)

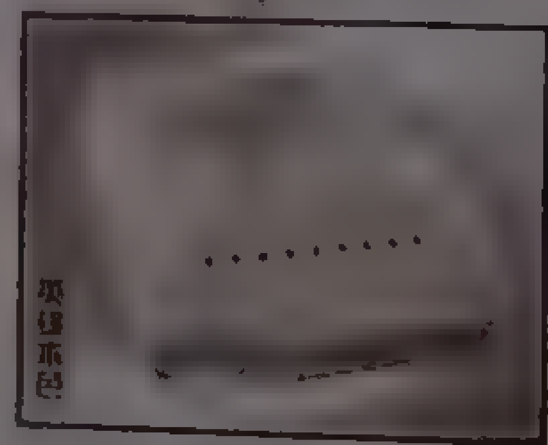
这次我们选择的是联想两款“射雕”系列产品，分别是射雕标准型(图－01)和射雕时尚型(图－02)。其实两者除外形不同外，其余差别并不大

联想射雕采用Ti芯片，兼容V.90和X2标准。连接测试时，联想射雕表现还算不错，与两个ISP的连接速度都稳定在50Kbps左右，最快可以达到52Kbps。它的稳定性很好，在多次连接中从来没有低于过50Kbps，这点让我们很满意。但是在测试中我们也发现，联想射雕对线路忙音无法识别。在工作时，电话接口没有被屏蔽，这样一来，当家人误提电话时，很容易造成网络断线.

联想射雕所包含软件相当丰富，《Internet百宝箱》光盘包含目前流行的《金山词霸2000》、《瑞星杀毒》及一些小工具和精彩网站等，内容十分丰富，号称价值516元。同时也为没有光驱的用户准备了一张驱动软盘。联想射雕提供三年保修的售后服务支持。


(图－03)


(图－04)

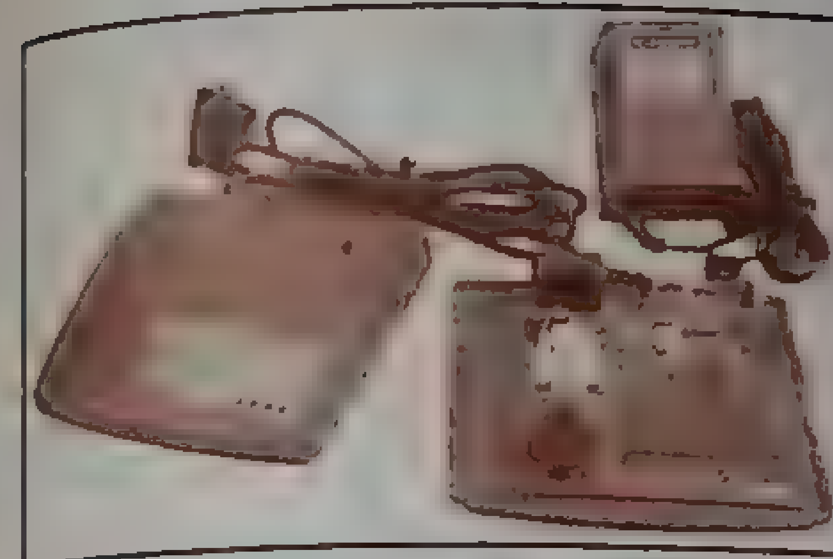

(图－05)

[全向集团]

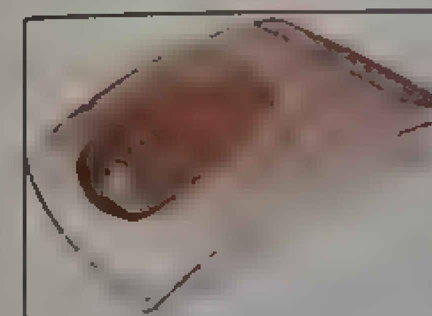
全向集团是北京新技术产业开发实验区的高科技企业，近几年以雄厚的技术实力和强大的广告攻势，使全向品牌深入人心。到目前为止，全向2000型是他们的主推产品。全向2000采用Rockwell最新MODEM芯片R6764，在各方面测试中都表现出应有的水准，属于中规中矩的产品。唯一突出的是它的外型设计。全向2000型共有3款可供选择：极速黑宝（图－03）、银河飞梦（图－04）和英雄本色(图－05)。

[帝盟多媒体]

帝盟公司的SuperExpress 56e SP是一款非常有名的产品。它外型小巧，黑色外壳显得特别精致(图－06)。而板设计与众不同，只有[OH]、[SD]、[RD]、[ON]几个信号指示灯，没有设计电源开关。MODEM内也没有独立扬声器，拨号音需要通过音频线连接音箱发出。一个SuperExpress 56e SP和其他任一MODEM可以实现Shotgun功能，理论上最高可达到112Kbps的速率。


(图－06)

但可能是因为国外产品不适应中国线路的原因，帝盟这款产品的速度表现不够理想，与上海热线和163的连接速度始终未超过44Kbps，下载速度也只能维持在3.5KB/S。


(图－07)

[实达公司]

“网上之星”是近两年崛起的国产MODEM品牌，作为一家具有设计、生产能力的厂商，实达公司的产品一向给人朴实的印象，但这次测评的捷豹2000(Panther 2000)在包装、外型上却一反常态，使用了非常时尚的造型(图－07)。

捷豹2000秉承了实达的品质，根据中国线路特点，采用真效传输——True Speed标准，根据线路好坏自动调整，匹配最佳速率，从而有效避免掉线又能保证高速稳定传输。在与上海热线的连接中能稳定达到52Kbps。使用Net Ants下载软件时，速度基本恒定在5.5KB/S，可以说达到了电话线路的上限。

捷豹2000提供详尽的中文使用手册和颇具实用价值的软件光盘，售后服务也很不错，产品附带提供一本保修册，包含全国产品维修点通讯录和产品保修条款，提供1年包换、3年保修和800免费咨询电话服务。但捷豹2000也不是没有缺点，比如它的机身工作时发热量很大，在炎炎夏日让人感觉很不舒服，也有可能影响MODEM的稳定性和寿命。


(图－08)

[丽台科技]

以显卡闻名的丽台科技在涉足主板领域之后，又将眼光投向了如今最热门的领域——通讯器材，现在第一批MODEM产品已经面世，就是“青蛙王子”(图－08)。“青蛙王子”采用Cirrus Logic芯片，速度为56Kbps，支持V.90协议。

按照V.90协议，56Kbps的MODEM在上传时的速度为33.6Kbps，经过我对上传测试，“青蛙王子”的上传速度可以达到34Kbps，已经是33.6K速度调制的最高数据传输速度了。此外，MODEM不仅有上网功能，各种各样的单机连接也可以借助于MODEM完成，这里的速度也很重要。在Windows 98下，采用“超级终端”以及“拨号网络/拨号网络服务器”方式联机，只要对方MODEM速度是56Kbps，连接速度都是56Kbps。这一点是其他MODEM不容易做到的。在与ISP的连接中，“青蛙王子”表现出色，基本都在52Kbps以上，最高曾达到54Kbps。使用Net Ants下载时也基本体现了这一连接速率。

此外，“青蛙王子”在各方面细节工作都做得不错。独特的防雷设计让用户更有安全感。产品的包装和说明也很详尽，体现了对用户负责的态度。更重要的是，它450元的价格比较贴近大众，属于同类产品中的低价。

[则灵公司]

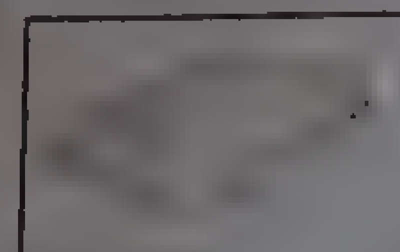
则灵公司的产品是一款USB MODEM，名叫“天网一号”。当我见到这款产品，就被它与众不同的外观所吸引：它的外型很前卫，不同于别的块头大大，长长方方，色彩单调的MODEM。它有三种颜色：紫红、青绿、橙黄。它们非常小巧，圆圆的外型有点象飞碟；直径只有7cm，高度3.5cm，还不够手掌大，非常耐看。外壳用半透明哑光塑料压模制作，质感很强。透过外壳依稀可以看到内部的电路板和电子元件。面上有一块乳白色花瓣型盖子，写着“天网USB MODEM”。粗看简直就象苹果机的概念型鼠标（图－09）。产品提供的AB口USB线半透明，也有三款色调，看起来很漂亮。包装盒色彩斑斓，同样设计得非常有特色。“天网一号”属于软USB 56Kbps MODEM，支持V.90和K56Flex标准。


(图－09)

采用USB接口的MODEM使用5V小于40mA的电源，功耗极低，无需再外加变压器，方便又省电。此外即插即用和热插拔功能特别适合于手提电脑。采用USB接口，更可实现Macintosh和PC机双平台使用。最为重要的是，USB接口的理论最高传输率可达12Mbps，比普通的COM口快了约100倍，突破串口总线瓶颈，给上网冲浪带来极大快感。与ISP的连接，天网一号稳定在48Kbps，表现一般。

不过这款产品有一个致命弱点，它对CPU占用率较高。用

Win 98 的"系统监视器"观察，CPU 占用率在 15～25% 左右。这对于那些喜欢一边下载软件一边进行其它操作的用户来说可能会带来不便。

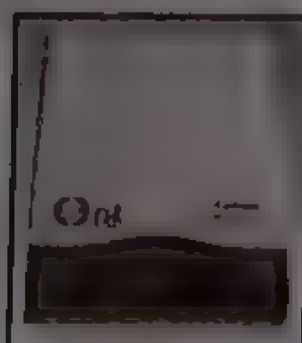

(图－10)

[TP－Link 公司]

TM－56E 是一款走低价位路线的 MODEM，外观简洁，四四方方的没有什么特殊造型。后面板上各接口标记比较模糊，安装时要仔细辨认(图－10)

TM－56E 连接 163 的情况比较好，最高可达 49Kbps 的连接速率，但与上海热线则无法顺利以 V.90 协议连接，但通过加 [＋MS＝56] 的 AT 指令可以强制 TM－56E 与上海热线 ISP 顺利连接到 48Kbps 左右，连接效果还是相当不错，不过我们仍然希望厂家能在产品上作改进，不要给用户带来使用上的困难。毕竟不是人人都愿意手动使用 AT 指令。

TM－56E 的使用手册相当简单，只提供三张软盘，包含驱动程序和中文 Bitware 通讯软件。包装内只提供电话线、变压器和串口线等必要附件。产品价格在所测试 MODEM 中也是最低的。实际工作中，TM－56E 表现一般，在下载软件测试中，我们发现它的抗干扰能力较差，偶尔会有断线情况。


(图－11)

[致福科技]

GVC 占据着世界调制解调器市场产销量第一的位置，其 MODEM 产品品质可靠，广受好评。这次我们得到的是一款"超级魔电 300"(图－11)。

超级魔电 300 采用 Topic 芯片，支持 V.90 标准。它的外型以白色为主，造型别致，工艺精细，底壳采用金属板制造，有利于散热和提供 MODEM 抗干扰能力。同时，它可以根据需要选择平放或竖放，背面使用 9 针接口，减少背面连线的繁琐程度。产品包装中包含最为丰富的各种捆绑附件。头戴式耳机麦克风用于配合 MODEM 实现免提电话，语音数据同传等高级功能。配有全套简体中文说明书，驱动程序光盘包含中文版 SuperVoice 通讯软件、MediaRing 的 IP 电话软件、GVC 游侠光盘内含 IE 5.0、电子邮件软件、翻译软件、上网教程等，还有一本名为网络环游的小册子，内有 Internet 教程和大量优秀网站地址，对于广大新手来说的确是一部通向网络世界的百科全书。

但作为这样一款名牌产品，对于中国线路的适应能力却不够理想，这真令人感到可惜。在与上海两家 ISP 连接中，一般只能连到 44Kbps，且波动较大。最低甚至出现 31Kbps 的情况，而最高竟然达到了 56Kbps！

测试数据

[与 ISP 的连接速率]

测试中，我们对每一款产品进行与 ISP 的 10 次连接，取其平均值，对于极值忽略不计，仅供参考

	上海热线	中国电信163	最大值	最小值
联想射雕	50666	50666	52000	50666
全向 2000	48000	50666	50666	44666
帝盟 SuperExpress	44666	44666	44666	38666
实达捷豹 2000	52000	52000	52000	50666
丽台青蛙王子	52000	52000	54666	52000
则灵天网一号 USB	48000	48000	48000	44666
TP－Link TM－56E	46666	46666	48000	38666
致福超级魔电 300	44666	40000	56000＊	31000

[上传和下载速度]

我们分别使用 Net Ants 1.22 和 Cute FTP 4.0 下载和上传一个 4MB 的 MP3 和 990KB 的 BMP 文件。

	上传文件		下载文件	
	MP3 文件	BMP 文件	MP3 文件	BMP 文件
联想射雕	23分32秒	6分16秒	16分15秒	4分00秒
全向 2000	23分49秒	6分20秒	16分05秒	4分02秒
帝盟 SuperExpress	24分03秒	6分30秒	16分32秒	4分15秒
实达捷豹 2000	23分10秒	6分16秒	15分30秒	4分03秒
丽台青蛙王子	23分0秒	6分10秒	15分35秒	4分05秒
则灵天网一号 USB	24分10秒	6分58秒	16分34秒	4分35秒
TP－Link TM－56E	24分19秒	6分46秒	16分21秒	4分15秒
致福超级魔电 300	24分21秒	6分39秒	16分22秒	4分20秒

其实，测试互联网产品的数据总会带有相当的不确定性。所以对用户而言，这样的测试只是起到一种参考作用。

结　论

本来笔者十分关注则灵的 USB MODEM，但实际数据表明，至少到目前为止，USB MODEM 还无法从性能上取代传统串口 MODEM，连接速度低和高 CPU 占用率是 USB MODEM 的通病。

丽台"青蛙王子"以 450 元的价格表现出相当优秀的性价比，值得用户考虑。

实达"捷豹 2000"的性能很出众，看看测试数据您就清楚了。

全向 2000——"猫"如其名，全方向表现优异。■

技术含量：★★★★
阅读难度：★★★☆

DC VGA－Box 改制指南

文/Monster　编辑/陈明辉

你已经买 Dreamcast 了？我想如果你同时还是个电脑玩家，那么接下来最应该拥有的外设就是 VGA－Box。如果你看过我们上期的文章，那么就会了解使用 VGA－Box 和电脑显示器来玩 DC 是多么令人惬意的享受。由于 DC 硬件本身就对应 640×480 象素的画面输出及高保真声音输出，所以通过 VGA－Box 你可以得到空前清晰的画面和无与伦比的音响效果！

使用 VGA－Box 的好处不再多说，否则这篇文章就不用写其他东西了。但是在使用中你会发现一点遗憾：并不是所有的 DC 游戏都支持 VGA－Box 的 VGA 输出。对于不支持 VGA 的游戏来讲，我们根本无法享受到高清晰游戏画面，真让人沮丧啊！

不过现在有了解决办法，只要对 VGA－Box 作一些小小的改动，我们就可以让游戏的 VGA－Box 支持率大幅度提升——达到使目前已经推出的游戏中，95% 以上都可以用 VGA－Box 来运行。下面我们来看看实现的原理及方法。

我们知道，所有 DC 游戏都支持电视输出(哦，当然，这是废话，否则还叫什么电视游戏机啊)。通常来讲，电视支持的音频/视频输入方式有：合成视频（立体声 AV)、S－Video(S 端子）和 SCART(就是通常所说的 RGB)等。Dreamcast 硬件支持上面全部的 3 种电视信号输出，这里我们给出 Dreamcast 视频/音频输出的引脚定义，见(表－01)。

1	GND	5	＋5V	9	VGA Horizontal sync	13	CompositeVideo
2	Audio Right	6	VGA	10	VGA Composite sync	14	Blue
3	Audio Left	7	RGB	11	S/Video Chroma (C)	15	Green
4	＋12V	8	VGA Vertical sync	12	S/Video Luma (Y)	16	Red

(表－01：接口为 Dreamcast 主机后方插口，顺序为从左到右)

如果你已经有了 VGA－Box，就会发现它上面有 AV 和 S 端子输出，但却没有 RGB 输出。既然支持，那么 DC 的 RGB 输出要如何实现呢？撇开 21 针的插头占地方不说，其实所有秘密都在 7 脚上面。

在 Dreamcast 的硬件定义里，7 脚为低电平时，Dreamcast 输出 RGB 信号；而当 7 脚为高电平时，硬件会发送 AV 和 S－Video 信号，但 3 种信号不可同时输出。所以如果 VGA－Box 需要支持这 3 种方式输出，就要配备一个切换开关才可以。VGA－Box 的确有一个切换开关，但它并不仅仅给 SCART 用，还要负责切换视频输出信号的水平扫描率：TV 是 15KHz 而 VGA 是 31KHz。

这两种工作方式的定义在表－01 的 6 脚里有写明：当 6 脚为低电平时，系统发出视频水平扫描率为 31KHz；如果是高电平，则发出 TV 用 15KHz。这样一来，大家就明白了，VGA－Box 的开关同时负责两个引脚——6 脚和 7 脚。虽然 VGA 和 SCART 的信号非常类似，但这是一个 VGA－Box 而不是 TV－Box，所以 SCART 就被省掉了（当然也可能有成本上的原因在里面)。不知道这一段介绍大家看明白没有，因为我们这次的改装就是利用 VGA 同 SCART 之间的关系。

OK，下面继续。所有游戏都支持电视输出(不过有些游戏因为 PAL 和 NTSC 制式问题无法支持 RGB 输出，但这种情况属于极少数)，请大家注意看一下表－01 中 14 到 16 等 3 个脚的定义：分别是 RGB 的 Blue、Green 和 Red 信号。而这 3 个信号是 SCART 和电脑 VGA 所共用的。也就是说，SCART 的 RGB 信号与 VGA 的 RGB 信号是相同的。这样一来，凡是支持 SCART 输出的游戏就应该能够对应 VGA 输出——两者间的区别仅仅在于一个是 15KHz，而另一个是 31KHz，也就是 6 脚的电压高低不同而已。那么只要我们控制这个信号，就可以让支持 SCART 却不支持 VGA 显示器的游戏使用 VGA 输出，从而提高 VGA－Box 对游戏的支持率！

具体方法如下：(注意：笔者已多次改装成功，但仍提醒各位读者：一旦打开 VGA－Box，产品提供商将不会负责此后的任何保修服务；另外，本文作者及本刊对读者自行改造所引发的不良后果不负任何责任！)我们以 Panther 牌棕色半透明的 VGA－Box(售价约为 110 元，绝无广告嫌疑——我当时只买到这种)为例详细说明整个改装过程。


(图－01)

首先打开 VGA－Box 外壳，将电路板取出(取出时要特别小心，要用一点巧劲，别使蛮力)。注意：VGA－Box 电路板上的导线顺序已经被打乱，虽然上面左侧写着"1"，右侧写着"15"，但这个顺序与 DC 输出引脚的顺序是完全不同的！(图－01)

然后用万用表测量与接头7脚连通的导线(会有4根左右。另外要注意顺序，7脚是DC一端，到了插头上就要从右开始数)。记住这几根导线的位置。接下来测量它们之间与切换开关之间的关系(因为切换开关就是起到连通和断开的作用，用万用表测量，然后拨动开关，看看导线反应，如果没有反应就可以排除)，从而最终确定我们要剪断的导线。在剪断前，可以用导线短接找到的引脚和1脚(地线)插在DC上测试。这时VGA－Box的切换开关应该没有任何作用(无论怎么切换都保持VGA状态不变；如果不是这种情况，就说明你没有找对相应引脚)。确定导线后，将其剪断。在Panther牌VGA－Box中，我们要剪断的是电路板上的11脚(注意，是电路板上的)，颜色为深紫色。如果你的导线够长，那么直接将外面的橡胶外套剪掉一小段，再将导线与电路板上的1脚插在一起即可；如果不够长，则要用焊铁在加长一节与1脚插在一起。

好了，大功告成，开始测试！仔细检测刚才的操作没有错误后，将VGA、音箱和DC等全都接好，VGA－Box开关放在PC档，打开DC电源，看看有没有画面输出，如果没有则关上电源再次检测电路。如果有画面输出则进行下一步测试。

首先，要有一张Utopia的引导光盘(似乎有支持盗版的嫌疑，但由于使用引导光盘可以计算时间，从而提高成功率，所以……原谅我吧，SEGA！)。然后将VGA－Box拨到TV档，放入引导光盘。启动，这时显示器会花屏，如果怕损害显示器可以将其关闭。估计SEGA白底蓝字的版权声明画面过去后(约8秒)，打开CD舱盖，将VGA－Box切换到PC档，放入原



(图－02)

先不支持VGA输出的游戏，比如如《Dead or Alive 2》(美版)，盖上CD舱盖，默默祈祷游戏画面出现。如果声音出现而还没有画面，就说明导线还是没找对，不会真的这么背运吧？！(图－02)

OK！恭喜你，你现在拥有了一个能够支持绝大部分DC游戏的VGA－Box了。目前Monster已知的，改装后仍不支持VGA－Box的游戏有：《Jojo》、《KOF98》、《Langrisser Millennium》和《Air Force Delta》等极少数几个。如果游戏本身就支持VGA－Box，则运行方法同未改装前相同。

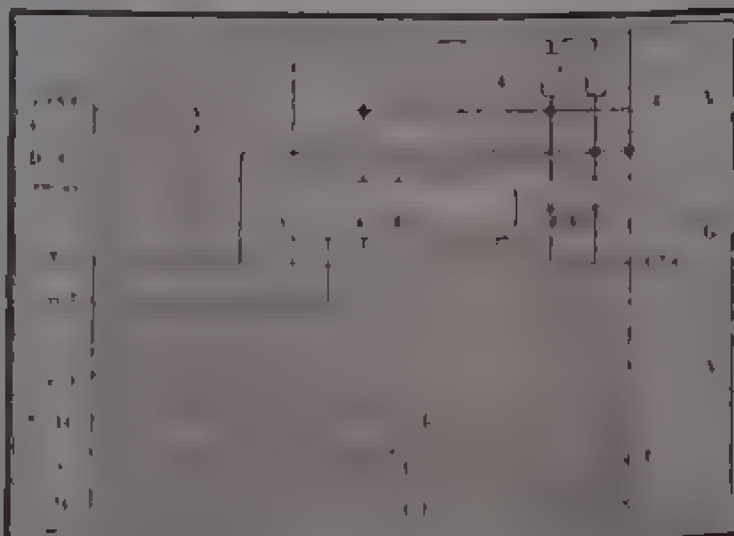
但这样有一个问题：改装后的VGA－Box将不再对应电视输出！如果你还希望改装过的VGA－Box能继续在TV上使用，那么需要在刚刚剪断的导线与地线(1脚)间再加上一个切换开关就可以，这样会很费事，还是干脆就在VGA上专用的好。至于电视上用出厂时带的AV线也够用了。据说现在已经有按此方法改进电路的现成VGA－Box卖，但Monster在北京没有看到，大家自己去找找。

用了一段时间的VGA－Box后，Monster觉得这玩艺的设计也真不合理，因为每次玩的时候都要将显示器从显卡上拔下来。如果VGA－Box本身有一个用于连接显卡的VGA－In接口无疑会方便许多。现在如果想省事，可以去买一个显示器复用切换盒，它能够让两个输出设备共用一台显示器，大约要80元左右，如此一来PC和DC切换时就不用来回插拔显示器了。

VGA－Box的改装讲完了，下面说说最近的相关信息：

01. Dreamcast最新盗版已经不用引导光盘了，只要放进DC内，DC会把它当成正版GD－ROM启动，最近很多盗版游戏都使用这种方法。
02. Dreamcast用的FC模拟器Gleam!开发进展相当快，且兼容性很高，虽然比不上PC用的FC模拟器，但发展速度令人咋舌。另外这个模拟器使用Dreamcast汇编编写，不是WinCE编程，可以自己启动。
03. 由boob!编写的模拟器boob! boy是一个在DC上运行的GameBoy/GameBoy Color模拟器，由于程序基于WinCE核心，所以编写相当迅速，目前已经完全支持DC用Direct-Input接口，游戏画面感觉不错
04. 目前我们曾介绍过的PC－Engine模拟器Hu－Go!目前正在向Dreamcast移植，相信很快就能在Dreamcast上面玩到PCE经典游戏了，([illegible])我到现在还没通关呢！)
05. 有[illegible]，已经将Linux核心移植到了Dreamcast上，虽然功能还很差，但至少能凑合用
06. 有程序员正在向Dreamcast上移植街机模拟器，具体情况不详，希望是MAME或者Raine
07. DC免费游戏已经出现！是两个非常简单的游戏(《打砖块》类)，可能大部分人都看不上眼，但这说明Dreamcast编程热潮已经开始
08. Bleem! For Dreamcast的发售日期仍然没有确定，但一些网站预定的发售日期已经明确写着10月8号
09. 千真万确！！Dreamcast模拟器出现！！！由于完成度非常低，目前还不能运行任何游戏，而且速度奇慢(PⅢ级电脑得到的画面每秒不超过10帧)，但SEGA版权画面已经出现。而且Gleam!的作者说，他的FC模拟器Gleam!也能在这个模拟器上面运行，但由于这个模拟器并没有模拟任何输入设备，所以看到Gleam!的界面之后就不能动了。
10. 可以运行游戏的世嘉土星模拟器出现！名字叫做SSF。很多游戏没有背景，如果下次有时间，Monster会介绍。

我们在这里附上好友fjzdb的Dreamcast VGA－Box原理分析图(图－03)，由于是分析出来的，并没有经过测



(图－03)

试，不保证完全正确。如果有问题可以到Monster的主页讨论。本文撰写过程中得到fjzdb的大力支持，在此Monster表示深深的谢意！■

http://monster.itom.com.cn或
http://www.itom.com.cn/monster

技术含量：★★★★
阅读难度：★★★☆

数码相机技术初解

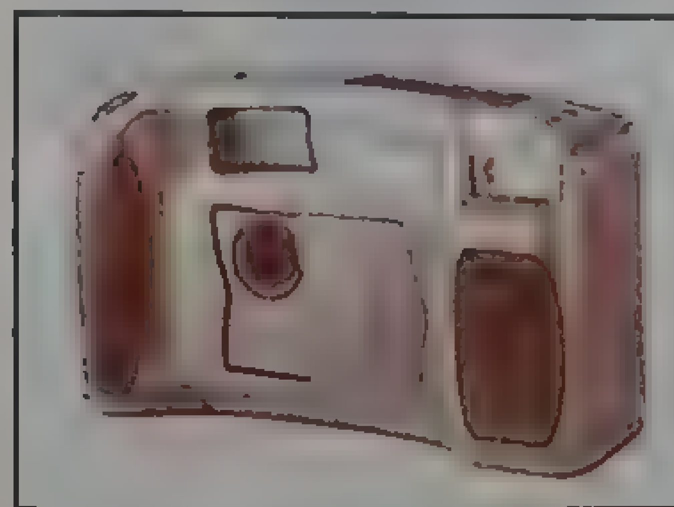
文/spider　编辑/陈明辉

前　言

随着多媒体及计算机技术的迅速发展，人们对彩色图像的要求愈来愈迫切，数码相机的出现，使得快速、高画质图像处理的获得变得更容易实现。数码相机独到的优点，正吸引着越来越多的影像公司、相机制造公司、感光材料企业、计算机公司涉足这一领域，从而引致数码相机产品不断更新，技术不断进步。对用户来说，数码相机意味着什么，该如何选购呢？本文就数码相机的有关问题作简要论述，并初步和您讨论数码相机购买时要注意的一些实用性原则。

数码相机的概念

数字摄影是胶片摄影与计算机图像技术的结合，而数码相机正是这种数字摄影的代表产品。所谓数码相机，就是能够进行拍摄，并通过内部处理把拍摄到的景物转换成以数字格式存放图像的特殊照相机。与普通相机不同，数码相机并不使用胶片，而是使用固定或可拆卸的半导体存储器来保存图像。因为不需要冲洗，故对所拍摄影像的编辑、存储、传送等处理过程更灵活和更具时效性。数码相机可以直接连接计算机、电视机或打印机，由于图像是内部处理，所以使用者可以马上检查图像是否正确，而且可以立刻打印或通过电子邮件传送出去。使用数码相机可以将拍摄到应用的过程变得相当便捷，为人们的工作和生活带来更多方便和乐趣。



(AGFA ePhoto 780c)

数码相机的基本类型

数码相机种类繁多，性能各不相同。按不同划分方法，数码相机可分为不同的类型：

按用途分：数码静止图像照相机、数码记录照相机、数码视频照相机；

按使用CCD类型分：面CCD数码相机、扫描线CCD型数码相机；

按结构分：数码单镜头反光照相机(简称单反相机)、数码轻便照相机、数码机背型照相机；

按接口类型分：RS－232串口数码相机、SCSI或SCSI－2接口数码相机、USB接口和红外接口数码相机；

按脱机联机分：脱机型数码相机、联机型数码相机。

数码相机的基本特点

数码相机的最大特点是信息数字化，即能实现图像实时传递及在计算机上的任意加工。图像的实时传递是利用数字信息借助遍及全球的网络即时传送。与传统相机比，数码相机有许多特点，主要表现在存储媒体的重复使用、立即显像、直接联接设备、多功能、操作简便和成本低等。

数码相机采用的存储体主要有存储器、存储卡、活动硬盘等，这些存储媒体可以重复使用，大大节省成本，也方便了使用者。

立即显像指数相机具有图像即时处理功能，几乎所有数码相机都有一个显示屏，通过它，使用者可以立刻看到所拍摄图像，用户可以现场查看图像质量。数码相机可以直接连接到计算机上，一定条件下，还可以接到移动式电话或手持PC机，对拍下的图像进行即时处理，大大方便了使用者。

数码相机的功能比传统相机要丰富。除变焦控制、曝光控制、闪光灯控制、自拍、连拍、日期叠加等传统相机所带有的功能外，许多数码相机还有LCD取景与照片效果浏览、视频输出、长时间间隔(可长达24小时)、自动定时拍摄、录音与放音、红外数据输出等功能。

数码相机还具有演示功能，有些格式的图像可以装载录音与放音、红外数据输出等功能，所有数码相机都可用于幻灯片演示。

数码相机摄到的图像一般是以PC机文件格式存储，可以把这些图像文件插到文档、图像演示或Web页面中，还可以利用电子邮件把数字图像传送出去。由于不用胶片，使数码相机的拍摄成本很低。



(Canon PowerShot S20)

数码相机的工作原理

普通相机的成像实际是卤化银感光过程，而数码相机则是用快门来激活包含光栅格的电荷耦合器件传感器。栅格由许多


(Casio QV8000sx)

单元（也叫象素）组成。它们把光信号转换成电信号，然后电信号被转换机数字信号处理，最后把得到的数字图像保存在存储器中。大多数数码相机使用电荷耦合器件（CCD）光敏材料芯片，这种特殊芯片与光作用，可将其强度转换成为电信号，再由模数转换芯片转换为数字信号；光通过红、绿、蓝的滤镜，对于每一种单色的光谱，光敏反应都被记录下来，当这种读数通过软件合成计算后，相机便可确定图片上的每一部分颜色，最终的结果是将光信号转换成为一定格式的数字信号并存储在设备中，供计算机进行加工处理。

打开数码相机，其内部核心控制芯片——MCD 就开始检查相机各部分是否处于可工作状态。数码相机一般都有自动聚焦和测光功能，对准物体按下快门后，摄像器 CCD 就把从被测景物上反射的光抓住，并以红、绿、蓝三象素存储。之后，对图像进行处理，把象素一束一束从 CCD 以串行方式送到相机内部缓冲存储区，再合成在一起形成一幅完整数字图像。CCD 生成的数字图像再被传送到相机另一块内部芯片，该芯片负责把图像转换成相机内部存储格式（一般是压缩图像格式，比如 LPEG 格式）。最后，把生成的图像保存在内部存储器中。数码相机一般使用 SRAM 作为内部存储器，与其他 RAM 不同是用户即使关掉电源，保存在 SRAM 中的数据也不会丢失。

数码相机基本结构与功能

从外观看，数码相机与传统相机区别在于大部分数码相机都有一个 LCD 屏，传统相机很少见。数码相机的主要部件包括：

[CCD 电荷耦合器]

它的主要功能是把光信号转为电信号。这是一种先进的固体成像器。目前应用以 1/3 和 1/4 英寸芯片最普及。由于材料和工艺技术的进步，芯片尺寸日益缩小，1/5 英寸的 CCD 芯片即将成为主流。CCD 在数码相机的作用，类似传统相机的胶卷。在 CCD 器件上排列着许多光敏元件，它们可以将光信号转化成电信号，从而形成对应于景物的电子图像，每一个光敏元件对应图像一个像素，像素越多图像越清晰，色彩越饱满。增加单位面积 CCD 光敏元件，可以有效增加图像清晰度。目前由于技术提高，普及型数码相机的 CCD 像素已达到 200 万左右，专业级数码相机 CCD 像素已达到 300 万以上，百万像素级数码相机正慢慢淡出市场。有的厂商采用软件插值方法来提高所拍摄图像的最高分辨率，然而实际上对提高图像清晰度并无多大益处。


(Kodak DC5000 ZOOM)

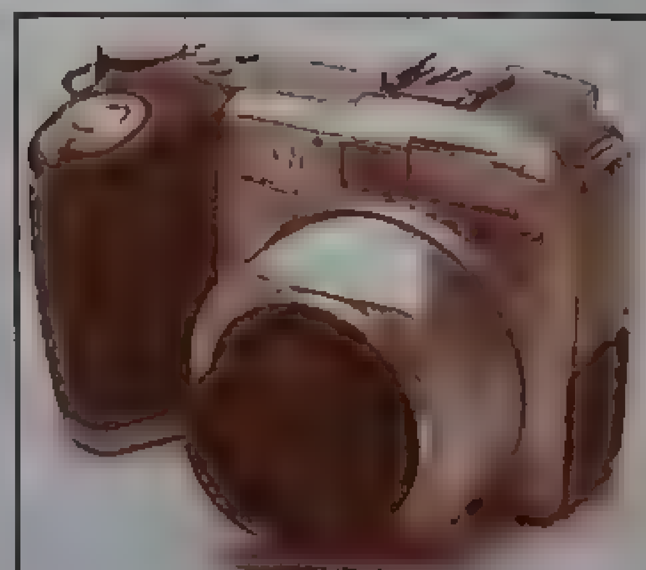
现在还出现一种新型光电传感器——CMOS(Complementary Metal Oxide Semiconductor，互补金属氧化物半导体)。COMS 生产工艺流程较 CCD 简单，整体成本低，节能性优越，但拍摄图像时噪音较大，成像品质不如 CCD。目前 COMS 传感器只能达到百万像素级左右，但耗电量只有几十毫安，大概相当于 CCD 的 1/10

[A/DC 模/数转换器]

它的主要功能是把模拟信号转化为图像。A/DC 可以将每一个像素亮度和色彩值进行量化并用二进制来表示，叫做色深，也叫做色彩位数，这体现数码相机的再现色彩能力。常见色深有 24 位、32 位和 36 位。如果数码相机每个像素都拥有 24 位色深，那就可以再现 1670 万种色彩，达到"真彩"。A/DC 的另一个重要指标是转换速度，即将模拟信号转换为数字信号所用时间，由于现在流行的数码相机分辨率都很高，所以处理数据量很大，因此对 A/DC 转换速度要求较高，从而价格也较高。

[存储器]

数码相机获取数字图像信息经压缩后存放在存储器中，它可以是一张卡，也可以是软盘，可以是活动的，也可以是固定的。数码相机存储器可分为内置和可移动存储器，内置存储器是多为半导体元件，用于临时存放图像数据，存取速度快，但价格高、容量有限，需及时将图像数据传送到大容量存储介质保存。现在数码相机大量使用新型可移动存储器，包括 PC 卡、LS-120、ZIP、Click！磁盘、Compact Flash 卡、Smart Media、IBM Micro Drive 微型硬盘以及 3.5 英寸普通软盘等。这些存储器容量大、体积小、便于更换和携带，这样外景拍摄就不怕相机没有存储空间了。


(Epson 850Z)

[LCD 液晶显示器]

通过 LCD 可以进行取景、查看拍摄的图像和显示菜单。数码相机取景时，LCD 显示从 CCD 上直接收到的图像信息，也就是最后成像的完整信息，避免普通相机"所见不得"的问题。数码相机拍摄的照片存储在存储器中，可以逐张调出来显示在 LCD 上察看。数码相机提供诸多设置功能，如清晰度、测光方式、曝光组合、曝光强度、自拍、连拍等，大多以菜单方式显示在 LCD，供用户选择。LCD 可以分为 DSTN 和 TFT 两类。DSTN 价格低廉、省电，但整体性能较差、视角小；TFT 亮度高、视角大、色彩还原好，从各角度都可以得到清晰逼真的画面，现在数码相机多采用 TFT。

[镜头]

镜头的主要功能是把光线会聚到 CCD 上。数码相机镜头的光学性能好坏直接影响到最终成像的质量，这和普通相机一致。目前大多数数码相机都配备标准镜头，高档相机则配备高倍变焦镜头。

[端口]

连接端口将相机连到电视、PC 或其他设备上。数码相机拍摄的图像需通过数据线传输接口输入计算机以显示、存储、编辑、打印。传输接口主要有串口、USB、SCSI 和红外接口。串口速度较慢；SCSI 口速度虽快，但需要相应的 SCSI 卡；红外接口一般在笔记本电脑使用；USB 接口速度快，通用性较好，即插即用，是目前最适合数码相机的接口方式。

[电池/电源]

为数码相机提供电能。数码相机使用过程中非常耗电，闪光灯、LCD 显示屏、自动变焦镜头用电都很惊人，因此电源必须为数码相机提供充足动力。一般采用电池和外接电源，电池有普通干电池、碱性电池、锂电池、镍氢电池等，其中锂电池和镍氢电池性能好、容量大、重量轻、无污染、可反复充电，但价格都较高。

[闪光灯]

与普通相机闪光灯功能完全一样，用以曝光补偿。一般中高档数码相机提供外接闪光灯接口，可接驳大指数闪光灯，省电又可弥补机载闪光灯不足。

(Olympus2500Z)

[微处理器单元]

数码相机通过 MPU (Micro Processor Unit) 实现聚焦、测光、运算、曝光、闪光控制、图像压缩处理、存储传输等全过程操作的统一协调控制。这通常由一块专用芯片完成，其性能直接影响数码相机反应速度和整体性能。

此外，数码相机还有其它一些构件，如 DSP(数字信号处理器)：将数字信号转化为图像；JPEG 编码压缩器：把图像转换成 JPEG 格式。总的来说，在数码相机组件中最贵的组件是 CCD、DSP、LCD 和存储器，尤其是 CCD，它的优劣直接影响到数码相机的图像质量。

数码相机的应用

随着数码相机的种类数量增加，其应用领域也在不断拓展，主要表现在以下的几个方面。

[摄影爱好者和家庭用户]

数码相机能立即显像，直接与电脑相连，省去了等待冲洗、扫描、转换的时间，带来了更快速直接的满足。摄影爱好者可以快速得到照片，家庭用户通过互联网传送图像。这类相机分辨率不必太高、存储量适中，一般购买中低档数码相机即可。部分摄影发烧者使用数码相机已经达到了高档水平。

[一般商业用户]

一般企业办公用途，包括简报撰写、桌面排版、广告编辑、网络制作、数据库建档、电子通讯等，在某种程度上可以由数码相机降低成本。尤其是房地和保险业效益最好，这类用户对产品要求主要是操作简便，与计算机兼容性高，对于影像质量则至少要高于屏幕分辨率。这类相机一般属于中档数产品。

[专业影像处理]

电子印刷排版、摄影工作室、美术创作、侦测勘探、医疗对数码相机的要求是高分辨率和操作灵活。应用于这一类型的数码相机由于精度高、存储量大和功能强等特点，价格一般很昂贵，属于高档型数码相机。

数码相机的发展

数码相机的发展虽然只有十几年时间，但以其先天优越的时效性、后期加工制作的方便性等特点深深吸引着大批用户，数码相机的出现，使图像信息转换、存储和处理等都发生了革命性变化，使摄影界真正迎来了数字化、信息化时代。数码相机这种新型计算机外部输入设备，正在迅速地变成一种主流技术。在众多厂商不断开发研制的新产品中，可以明显感受到数码相机有如下的发展趋势

技术高端化：各专业数码相机制造公司开发数码相机的像素越来越高，现在像素水平已达到 300 多万。

功能多样化：近两年来开发的新品都增添了许多新功能，比如具有多种自动对焦模式、多种曝光模式、创建"相册"功能、多种图像质量设置、内置内光灯等，使数码相机真正进入实用阶段。

存储多样化：由于可移动存储器技术的发展和完善，它的体积在缩小、容量不断增大、价格下调，使新开发的许多轻便型数码相机更多地开始使用可移动式存储器。

性能优越化：象素增加、功能增多，另外也表现在参数调节范围扩大、可调项目增多。现在许多数码相机有多种方式的自动调焦，闪光方式更趋多样化，一台相机支持的可移动式存储器种类也在增多，凡此种种一改过去机械、古板为灵活、多变，从而使拍摄质量跃上新台阶。

操作简便化：让用户使用时尽可能少按钮。

此外，下载方式多样化、附送软件丰富化也都代表数码相机一定的发展趋势。总之，由于数码相机顺应数字化时代潮流，可以预料，随着数码摄影技术的成熟和计算机在家庭中的普及，数码相机必定会逐渐取代传统相机而进入寻常百姓家。■


(Sony F505)





透视 DivX

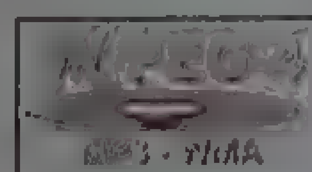
文/唐朝　编辑/Chance

DivX 在网民中几乎无人不知。这个新生代的编码技术，被许多人看作是击败 DVD 统治的最有前途的选手。网上最热门的问候是："美国最新上映的 XXX 电影的 DivX 你下载了吗？"

DivX 的种种传说，使大家对这个新技术充满了一丝神秘及飘渺感，但我要告诉你：了解 DivX 后，更使我们相信这不过是个"狼来了"的谎言而已！

什么是 DivX

DivX 是一种新媒体编码压缩技术，它由两部分组成：视频部分采用 MPEG－4 格式、音频部分为 MP3/WMA 格式。当然它们不是各自独立的，只是采用了这两种压缩算法用于编码，然后再把视频和声音拼合在一起。（图－01）



（图－01：DivX 的 Logo）

DivX 的工作原理

DivX 和 MPEG－1/2 一样，都是基于 MPEG 压缩技术，因而工作原理有许多相似之处：采用 MPEG 压缩方式分为空间压缩和时间压缩。

空间压缩是指对特定的很少或没有细节的图像区域进行压缩，具体办法是：图像一般会分成以 8×8 象素为单位的小区域，然后采用数字分析来判断小区域解像度大小（分析方法一般是"快速傅立叶变换 FFT"和"离散余弦变换 DCT"），对一些固定的背景和天空等多余讯息比较多的地方，向译码器发出指令：将某一区域涂上某亮度颜色，这样就可以使很多不必要的数据被剪除掉（因为我们很少注意到这些地方而且也很难分辨出来），提高了数据空间效率。

时间压缩是对帧与帧之间变化很小的部分实施削减。例如在一段影片中，人物的移动幅度非常小，近乎静止，我们可以把每个图像分解成若干块，然后通过比较帧之间的差别来对某一块进行侦重建和修正。但也是这个原因，使 MPEG 压缩方式有一个先天缺点：如果传输率相对低，因为数据不足，将使帧修正工作效果变得比较差。这对于 DVD 来说还不算严重（DVD 数据传输率比较高），但 VCD 和 DivX 就不那么走运了。VCD 和 DivX 影碟在一些快速移动或场面有较多活动物体时，会出现非常严重的马赛克现象，你所看到的一块块马赛克，就是 MPEG 压缩时将图像划分的块，由于画面变化太多太快而传输跟不上，导致没有足够数据来进行帧修正。

DivX 从问世起就一直传言不断。现在流行的传说版本是由几个黑客和软件作者开发，但也有人说他们只是利用 Microsoft 开发的 MPEG－4 源代码重新编写；还有更绝的，说 DivX 是美国禁止出口的编码技术、编写 DivX 的黑客将被人起诉……

DivX 和 VCD、DVD、SVCD 参数比较

项目＼格式	VCD（MPEG-1）	DVD（MPEG-2）	DivX（MPEG-4）	SVCD
分辨率（NTSC制式）	[illegible]	默认640×480 最大1920×1152	默认640×480 最大720×576	480×480
传输率(MB/秒)	[illegible]	[illegible]	0.43Mbps～6.2Mbps	2.3Mbps
声音格式	[illegible]	MPEG-2	MP3/WMA	MPEG-2 Layer II
多声道支持	[illegible]	支持(3)	支持(8)	支持(4)
声音采样频率	[illegible]	[illegible]	96KHz	44KHz

（图－02）

DivX 的特点：

1. 拥有 512×288 象素的分辨率；
2. 48KHz 的立体声效果；
3. 一部两小时左右的影片可以完全拷贝在一张 CD－ROM 之中；
4. 接近 DVD 的细节表现；
5. 由于 DivX 压缩率比 MPEG－1 大，所以相同画质下，DivX 可以提供更小数据量，很适合网络流通；
6. 压缩率可控，这样可以根据不同环境而采用不同压缩率，弹性很大。

从 DivX 各种参数来看，称为"DVD 杀手"似乎并不过分（严格来说，DivX 称为"DVD 杀手"是不正确的，因为 DivX 仅仅是一种编码技术或压缩算法，它和 DVD 没有直接关系，DivX 真正要挑战的是 MPEG－2）。DivX 的今天被认为是 VCD 的昨天，在 VCD 取代 LD 盛行后，人们希望 DivX 也可以取代不红不紫的 DVD。

但 DivX 的种种缺陷，注定它只是一个不合时宜的短命儿。（图－02）

[DivX 市场狭隘]

到现在为止，DivX 只能在电脑上播放，还没有任何迹象表明，有哪个生产解码芯片的厂商有意向在未来推出可以兼容 DivX 算法的硬件解压芯片。目前，国际上的这些厂商大都在美国，电影业为保护票房收入，会对家用影音用品作出许多限制：DVD 区域码、防拷贝……借助于法律，他们能很轻易做到这一点。当然他们现在也可以向专门生产硬件解压芯片的厂商施压。因为 DivX 的盛行，将意味着盗版影片满天飞（流传速度甚至比 VCD 还快），这是比 DVD 拷贝更大的威胁。

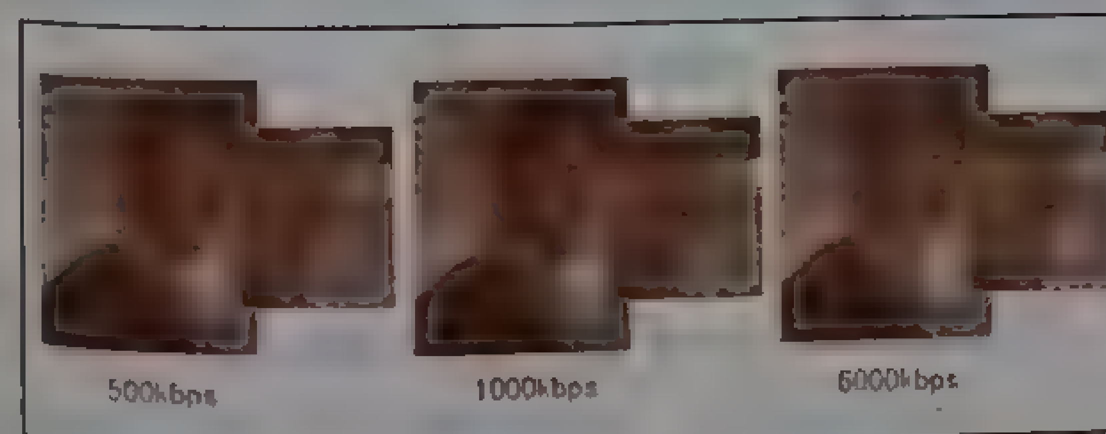
DivX 失去了家用影音市场的推动，可以说就已经死了一半。因为相对于家庭电视的收看者，电脑拥有量还是太少，这样如何打入主流市场？VCD 和 DVD 都有非常庞大的家用市场作后盾，DivX 现在打算要取而代之是不可能的，起码未来几年内都会是如此。

和 VCD/DVD 比较没有过多优势

VCD 和 DVD 是目前影音领域低端和高端代表。VCD 拥有众多家庭用户，价格方面非常具优势；DVD 也有很大的家用市场份额和良好的前景，各种技术参数几乎是目前最好的。DivX 恰好夹在中间：价格和 VCD 差不多，比 DVD 便宜；画面质量比 VCD 要好，比 DVD 要差。这样直接导致的结果是：到底哪个层面的用户会专注于 DivX？和 DVD 相比，DivX 最大的优势是可以用 CD－ROM 作存储设备，和 DVD 采用的 DVD－ROM 相比，要便宜很多。但随着 DVD－ROM 自身降价，这种优势在逐渐缩小。况且，DivX 和 DVD 的图像、声音质量的差距还是比较大（图－03、图－04）。由于 DivX 的压缩率大而传输率低，导致 MPEG 时间压缩没有更多的讯息进行校正，它还是逃不掉和 VCD 一样的顽症：在快速移动场面中，有非常明显的马赛克。DivX 给我们一个假象：比 VCD 要好得多，接近 DVD。但实际上，目前很多流行的 DivX 影片几乎全是从 DVD 里复制出来再处理，效果当然要比片源参差不齐的 VCD 好。如果我们把同一部 DVD 电影分别压缩成 DivX 和 VCD 做对比，它们之间的差距并不象想象中那样大。



（图－03）



（图－04）

互联网技术限制，导致 DivX 短期内不能成为网络视频标准

DivX 由互联网衍生和发展，互联网就是它最好的家园。但到现在为止，没有任何消息表示有任何商业性组织会把 DivX 这个烫手山芋带到主流市场或作为一个标准来进行开发（麻烦太多，法律纠纷不断）。况且，由于互联网接入技术还处于很低级的层次，在网络上实时收看高品质 DivX 的代价是极其昂贵的。就算下载，对于一般没有宽频接入的用户也不能忍受。DivX 只能是少数 ADSL、FTTB 和 DNN 等高级网络贵族接入用户的专利，似乎和它原来为让没钱买 DVD 的平民在 CD 上看高质量效果的原意相违背。

说了这么多，你也许以为 DivX 真的一文不值，倒也不尽然。其实 DivX 的编码技术确实比较先进，用只有 MPEG－2 的 1/8 容量，达到接近它的效果的确不能让人小觑。但仅仅有"先进的技术"是远远不够的，很多外围因素使 DivX 的优势不能发挥，而这些恰恰是致命伤。我们不妨对 DivX 的前途做一个预测：

DivX 因为"野孩子"的关系，无疾而终。这是我们不愿看到的，毕竟 DivX 的确代表了先进的技术力量，我们不能拒绝这样一个好东西。

有公司出资发展 DivX。这样的结果会好很多，但这家公司一定会是非常坚毅而且目光远大的。因为 DivX 的前途是一条不平坦的路，由于和电影业的藕断丝连，DivX 总逃不了"盗版"的嫌疑。因而商业开发者要面临重重困难：如何解决 DivX 版权纠纷和保证不产生廉价盗版方案而影响电影业票房收入。如果可以，DivX 应该放弃在影片复制上的发展，而成为电脑视频格式——类似 AVI 一样用于各种演示动画的标准，这样可以减少很多问题。

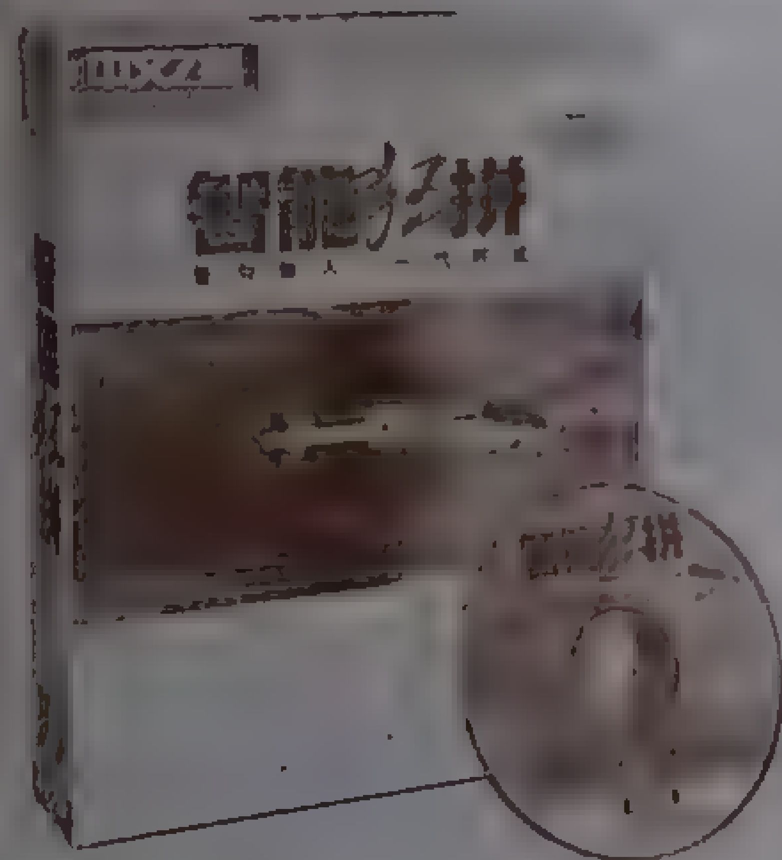
DivX 最终变成盗版工具。首先是破解 DVD 区域码和防拷贝保护，然后用 DivX 进行压缩，放在网站或 CD－ROM 上进行免费派送。这样的结果非常糟糕，但也许比消亡要好一些，只是"侠客"一下子变成了电影业的"过街老鼠"——而且这样做确实违法。

最终，DivX 会怎样，我们现在只能做一个预测，但的确很高兴看到越来越多的新技术在带来我们生活的不断改变。继 DivX 之后，又会出现更好的 3inX……不管它们最终能否成功，我们都会记住：它们尝试努力推动我们的时代。■

中文之星《智能狂拼》输入法

名称：智能狂拼
性质：中文输入法/商业软件
介质：CD×1
厂商：中文之星数码科技 010-68710432 www.cstar.com.cn
售价：人民币 38 元

文/Chance　编辑/Chance



笔者在上个月的“软硬耳边风”中曾向大家介绍了使用中文之星《智能狂拼》测试版的一些情况，本月我们顺利拿到了该产品的正式版本。

早在数年前，业内曾就拼音输入还是笔形输入更好进行过激烈讨论，此事即使在今天看来，恐怕也难有定论。但事实是，五笔等笔形输入的炒作确实在降温。电脑知识普及日广，大众心理成熟度渐高，如今越来越多的用户在接触电脑之初，不再把是否会五笔字录入和懂电脑技术划等号。另一方面，拼音输入的不断改进引来的使用者越来越多。从“智能 ABC”词组录入，到“微软拼音1.0/2.0”的整句识别都是这方面的例证。目前，字型输入已逐渐成为职业录入人上的专业工具。从技术实现的水平看，在《智能狂拼》之前的整句判别都不够理想，经常需要用户回过头再去调整句子中的词组。那么《智能狂拼》的表现怎么样？

[软件的安装]

《智能狂拼》的安装简单明了，期间需要用户输入产品序列号（使用手册上给出）。作为一种输入法软件，《智能狂拼》需要的硬盘空间和此前同类产品比可算是“海量”，根据用户选择的智能数据库大小，从 90MB 到 270MB 不等。占用空间越大，提供辨认库也越丰富——当然也和你的电脑性能成正比。这里要说一句，笔者在编辑部用的电脑为 PⅢ550E，内存为 128MB。安装时选择了 270MB 的最大化智能库。在正式使用《智能狂拼》时，我尝试将识别率调到最高，此时进行文字录入可以明显感觉到系统有延迟现象。这里建议 PⅢ级的用户选择中等安装，其他机器配置更低的朋友选择 90MB 的最小安装比较合适（应付普通信函等日常文字足够了）。

安装完成后，默认状态下《智能狂拼》设置为半角状态、中文标点和不加空格的简体中文输入方式；用户还可以在近 10 种输入窗口的配色方案中选择自己满意的界面。

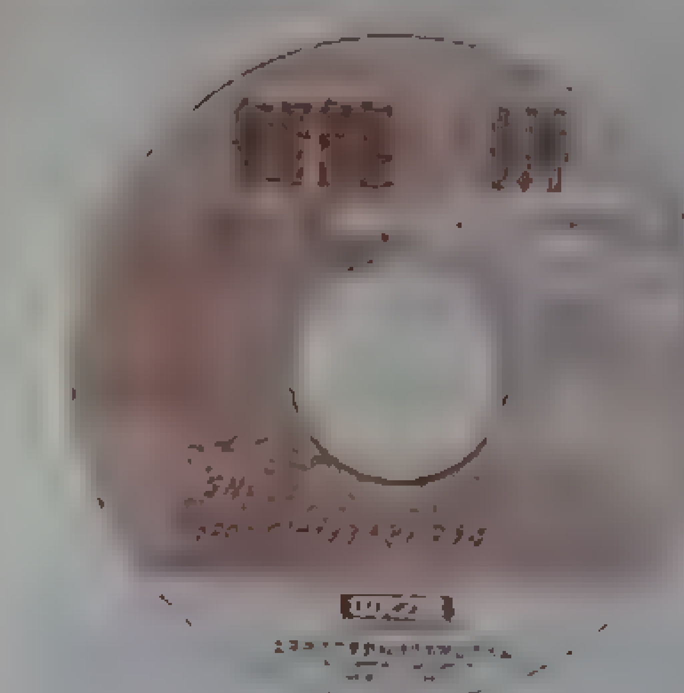
[技术与功能]

模糊音识别在拼音类输入中一直是许多研发公司关注的重点之一。汉语方言造成各地口音差异相当大（过了江浙再往南的方言，笔者基本都听不懂——还不如说英文呢），很多朋友不能准确拼写正确的拼音。有鉴于此，智能狂拼提供“z/zh”、“c/ch”、“s/sh”的卷舌音/非卷舌音模糊处理，类似“wo xi huan ci fan”，系统在显示时会自动调整为“我喜欢吃 chi 饭”，其中的“chi”以高亮度标注，不仅自动纠正拼写错误，还注明错在哪里。

对于后鼻音“un/ang”、“en/eng”和“in/ing”的模糊处理，《智能狂拼》也有特殊设计。输入“wo fei chan xi huan ci fan”，系统显示为“我非常 chang 喜欢吃 chi 饭”，两个地方同时纠正。

《智能狂拼》对于“n/l”、“h/f”以及“u/v”的模糊处理，输入“li zi dao wo fei chan xi huan ci fan me?”（汉语拼音错到这种程度，小学拼音算是全还给老师了），系统同时改正 4 个错误：“你 ni 知 zhi 道我非常 chang 喜欢吃 chi 饭么？”。从这些结果来看，《智能狂拼》的自动识别、错误定位和智能修改功能相当出色。再配合“提示正确的拼音”功能，对于许多朋友（尤其是南方人）无疑是非常实用的。

《智能狂拼》在使用全拼输入时允许省略韵母。对于多数北方人而言，普通话比较标准，《智能狂拼》的“全拼输入时允许省略韵母”功能，可以让你在录入时节约不少时间。“强调中国特色”，只需要“q d zh g t s”就可以完成。在实现这一功能的背后，时系统的智能信息预测技术在支持。



日常信函往来，你会需要经常输入自己的家庭住址，以“北京市朝阳区水碓子东路 100 楼 15 层 20 单元 2000 号”为例，系统可以一次正确识别。《智能狂拼》的智能就体现在对地址词库之间的切分和关联上：北京→朝阳区→水碓子→东路→100 楼→15 层→20 单元→2000 号，系统会自动从地址词库里面进行快速筛选，再配合“市、区、路、楼……”这样的关键分隔字，就完成了一次“智能”输入。我曾输入短语“隐约感觉到”，开始系统显示“音乐感觉”，但当再敲人“到”字的时候，系统已经把句子拼写正确了，这则是《智能狂拼》另一领先技术 CLM（中文语言模型）的功劳。

单词和词组的特点暂时说到这里，《智能狂拼》整篇文章的录入能否快速、准确完成才是这个输入法软件的关键。这里笔者不想浪费过多版面摘录整段文章做范例，可以告诉您的是，如果以报纸上的文章为例，《智能狂拼》可以行云流水般完成。你可以放心地以标点为划分单位进行整句输入。

其他功能方面，《智能狂拼》的双拼设置提供得比较充分，包含三套方案：中文之星的双拼、微软拼音输入法的双拼和自然码输入法双拼，提供各自不同的键位，大大方便了双拼用户的旧有习惯。

西文处理方面，除了使用[Ctrl]键切换外，《智能狂拼》还预置了大量的固定英文组合，比如遇到“http://”时，系统会自行切换英文输入状态。类似这样的特定单词或字母组合，用户可以自己不断添加，比如“photoshop”。

温故知新是《智能狂拼》智能化的又一体现。系统会对用户经常输入的一些文章进行智能学习，熟悉当中的词组结构和词类搭配，经常撰写游戏类文章的玩家会发现，有了一两次经验后，《智能狂拼》会自动记住“羊皮卷轴”，“火球术”，“力回馈摇杆”等特殊词组。系统已经可以直接识别了。存放这些个人习惯用词的“用户智能数据库”还允许您进行合并处理，这样就可以把公司电脑里的数据库复制到家中处理了。

智能狂拼提供的“E 频道”功能是软件积极响应互联网时代需求的特色功能。它提供热点链接功能，用户可以直接通过界面上的“E 按钮”直接访问一些大型热门网址，很方便。

[白璧微瑕]

《智能狂拼》的快捷热键没有提供用户修改的功能，这导致在部分软件中使用《智能狂拼》会出现热键冲突。比如前面提到的“E 频道”，快捷键是[Ctrl]+[E]，这个组合在 WORD 中却是[字段居中]。每次打文章标题，我习惯性地一敲快捷键，题目没有居中，倒把 IE 浏览器给打开了。

另外用户如果选择和微软拼音的双拼方案，需要下载一个修订补丁。

《智能狂拼》在某些特定情况下，对于连音词的识别还有待调整。

[总　　结]

38 元的合理价格，“惊人”的输入表现，我没有道理不向您推荐这款产品。■

（上接 136 页）转移功能：用户可以把 Foxmail 目录整体转移到任何路径下，程序均可正常运行。

其他改进（有 27 项之多，具体参见帮助文件）：全面增加鼠标滚轮浏览功能；增强了一些鼠标右键控制功能；重新设计信息提示框；修改原来双启动无反应的问题；可选择将 Foxmail 最小化时，是否在任务栏上显示；在程序托盘增加动态图标提示；收/发邮件时采用不同动态图示；修改编辑器属性的一些控制；增强了对 Win 2000 的支持能力，如透明提示窗口等；增加设置默认的收件人 E-Mail 地址后缀。

[使用体会]

笔者使用新版 Foxmail3.1 后感觉它的确有不少进步：原来 Foxmail 最不如人意的收发信速度这次有了较大提高；其次，Foxmail 最擅长的多内码支持也更上一层楼，现在只要你安装多语言包，甚至可以写 阅读日文或韩文信件，使用起来十分方便；还有，笔者感触最深的是与微软 Outlook Express 的全面兼容，笔者曾把一大批电子邮件地址放在微软 Outlook Express 的地址簿中，过去一直取不出来转到 Foxmail 使用，现在有了 Foxmail 3.1，便可以轻松调用了；此外你还可以十分方便地打印邮件，这也是一项很实用的功能。

最后还想说一点——最重要的一点：它仍然是一个免费软件。■

Foxmail 3.1

——修成正果的狐狸

文/罗庆锋　编辑/Chance

名称:Foxmail 3.1 简体中文版
性质:邮件管理/免费软件
下载:http://www.bodafox.com/download/fm31ch.exe(1144KB)
厂商:博大国际互联网/www.bodachina.com
附注:www.bodachina.com/news.html

国内上网者很少有不知道 Foxmail 和它的主人张小龙 2000 年 3 月 1 日，张小龙先生带 Foxmail 一起加入博大国际互联网有限公司，把它以 1200 万元的价格卖给了博大，这更引起了广大用户关注;这只网上飞狐的未来将如何发展?

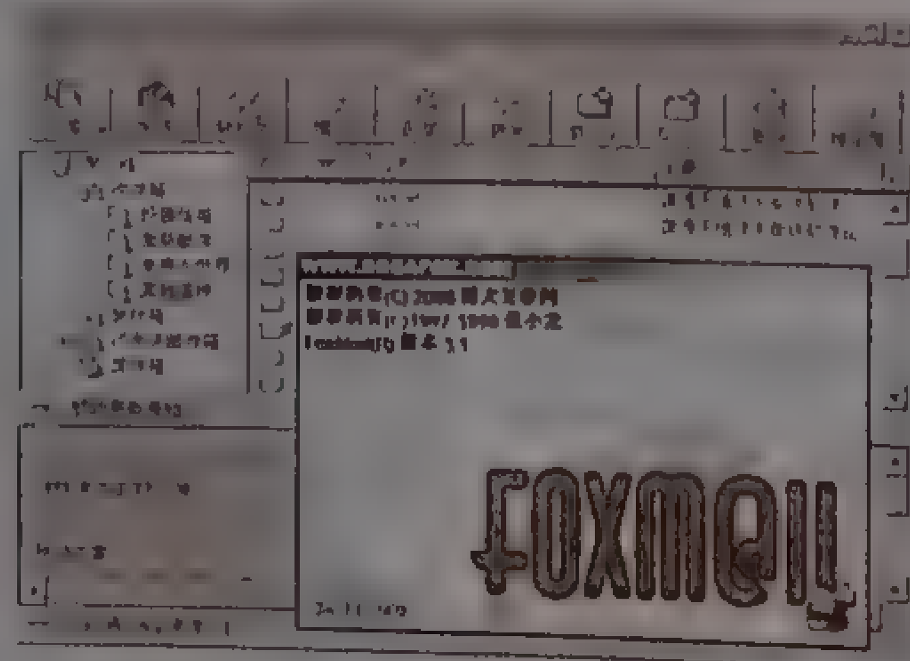
7 月，张小龙和博大同仁推出了最新测试版 Foxmail 3.1 Beta Build 0705,并承诺将在一个月后推出新版 Foxmail。果然，经过 3 个测试版和一个月的测试，Foxmail 3.1 版——这只狐狸——终于修成正果，于 2000 年 8 月 22 日发布了 Foxmail 3.1 正式版(Build 0909)。

[下载与安装]

你可以在博大 http://www.bodachina.com 下载到这个软件。它是一个可执行安装文件 fm31ch.exe，文件大小为 1144KB。比 3.0 版的 596KB 大了近一倍，当然功能上也有不少改进。下载后，只要双击该文件就可以自动安装。Foxmail 3.1 安装与升级都是通过同一个程序完成。运行安装程序，如果旧版 Foxmail 正在运行，程序会提示用户先关闭运行中的 Foxmail。接下来，选择原有 Foxmail 所在路径，则进行升级，用户原有邮件、地址等信息均可在新版中继续使用；如果选择其他路径或第一次安装 Foxmail，则进行完整安装。

[新增功能]

新版界面比原 Foxmail 3.0 漂亮很多。另外如果你是初次使用 Foxmail，软件开始运行时会弹出的“操作及功能简介”，可以帮助你更方便地了解它。Foxmail 3.1 除增加一些用户迫切需求的新功能以外，同时改正了旧版一些错误，整体稳定性和易用性均有提高。新增功能主要有：



工具条自定义：在新版 Foxmail 3.1 中，用户可以按照自己的使用习惯，任意增加或者删除系统提供的所有工具栏按钮。只要双击工具栏或单击[查看]菜单中的[工具条设置]命令，即可进入工具栏自定义对话框，然后可以用拖放的方法把对话框中的按钮拖放到工具栏上，也可以把某个按钮拖出工具栏。在工具栏自定义对话框中，通过对话框下方的复选按钮，可以设定工具栏的各种显示状态，包括：是否显示按钮名称；按钮与说明文字的排列方式；是否采用浮动按钮；当鼠标停留在按钮上时，按钮是否由灰色变为彩色；是否采用透明按钮(无方框背景)等。

多内码的全面支持和自动识别：新版 Foxmail 3.1 全面支持简体中文 GB2312 和繁体中文 Big5，甚至还支持日文 Shift-JIS 和韩文 KSC 等，并能对使用以上内码的信件智能化自动识别。您可以在 Foxmail 中自由浏览以上各种内码信件，并且打印输出。也可以用 Foxmail 生成以上各种内码信件。当然这需要相关输入法的支持，你可以在博大网站下载多语言包。

全面兼容 Outlook Express：在新版 Foxmail 3.1 中，终于真正为用户考虑增加了与微软 Outlook Express 的全面兼容功能，你可以做到：

导入 Outlook 账号——单击[账户]菜单中的[导入 Internet 账号]命令即可；

导入 Outlook 信件——单击[邮箱]菜单中的[导入 Outlook Express 邮箱]命令；

导入/导出 Outlook 地址簿——在 Foxmail 地址簿中，通过单击菜单的[工具]→[导入]→[Web 文件]可以导入 Outlook Express 地址簿的信息到 Foxmail 地址簿中；单击菜单的[工具]→[输出]→[Web 文件]可以把 Foxmail 的地址簿信息保存成*.WAB 格式文件，供 Outlook Express 等其它软件使用；

更加美观的界面风格：重新设计一套更为美观和统一的图形、图标；重新设计各窗体的用户界面风格，使其更为美观、友好。

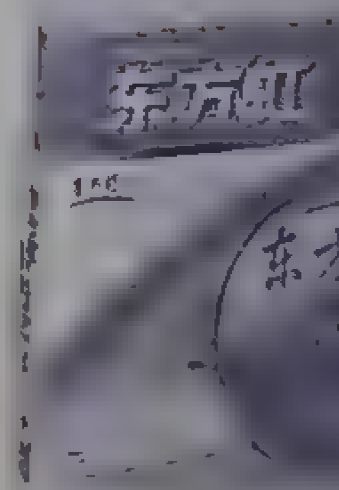
打印预览功能：支持多内码预览和打印，多种比例预览显示，可控制打印份数，并打印邮件头/脚信息。

增加 Foxmail整体 (下转 135 页)

实达铭泰《东方虹》上网平台

文/凡友　编辑/Chance

名称:《东方虹》个人上网智能平台
性质:网络工具/商业软件
介质:CD×1
厂商:实达铭泰/010-62501955-612
http://www.sunv.com
售价:人民币 39 元



上个月截稿日期刚过，实达铭泰就送来了他们的《东方虹》智能上网平台——可惜对于《家》这本月刊而言，还是稍微晚了那么一点点。这期就赶紧为您补上它——因为这实在是个很不错的产品。该软件的技术水平在国内同类产品中处于领先地位，其核心是“个人上网智能平台”。对于初次接触网络的用户，使用《东方虹》可以让你免去网络冲浪最初的那种盲目、茫然的感觉。

作为一款“个人上网智能平台”，《东方虹》的设计充分体现了标准与兼容、多用户管理、以人为本（Nokia 的观点？）的理念。“东方虹”支持 Outlook 2000、Outlook Express 4.x/5.x、Foxmail 2.x/3.x 邮件帐号、通讯录和邮件服务器等信息的导入/导出。另外，邮件格式的编辑也直接遵循 W3C 国际标准。同时，此次开发和整体质量控制也完全按照 ISO 9002/3 的标准来进行。因此《东方虹》从功能到质量都可以说是精品级的。

东方虹软件的突出特色是智能化。表现在：主动性、交互性和个性化三个方面。主动性，它不象传统软件那样提供被动服务，而可以主动出击，尝试满足你的各种需求；交互性，利用《东方虹》上网平台，网民可以得到动态信息提示等许多与网络交互的功能；个性化体现在它满足用户许多具有个人色彩的需求，做到网民任何需求都能在《东方虹》上得到有针对性的响应。

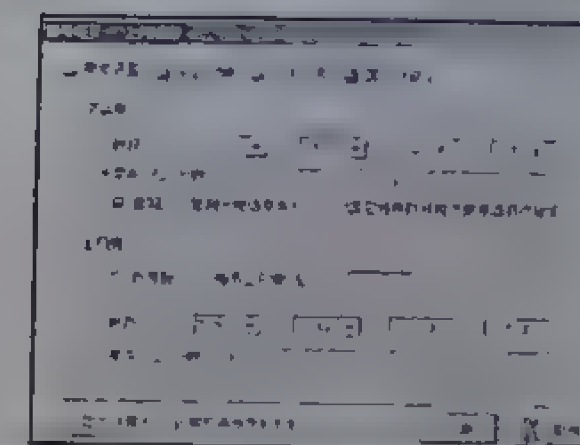
《东方虹》的重要基础功能模块包括：灵通拨号、全能邮件、准确搜索、高效浏览、快捷下载、智能商务助理、精品信息库、在线聊天和即时呼叫等。另外还有自动网络拨号设置、网络记费和网络教学等其他重要功能。它的每个模块都有基本功能、特色功能和其他功能三部分。其中“特色功能”是最能体现实达铭泰“I 软件”理念的部分，反映了该公司在技术上的优势。



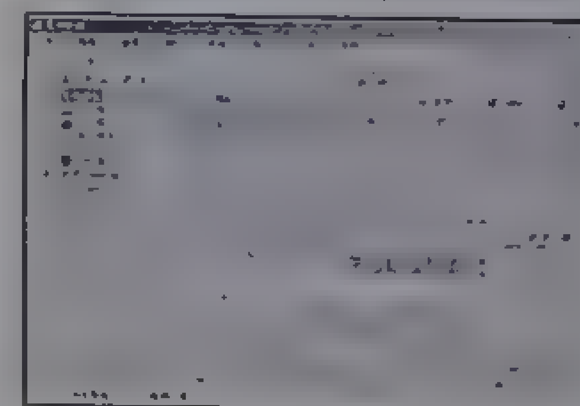
(图-01)

[拨号精灵]

该组件界面小巧美观、简单且人性化，使网络新手也能一目了然(图-01)。它的设计贴近用户使用习惯，具有自动拨号功能，通过设置 ISP 可以自动联网。通过热键，它可以实现用户的一键上网，为用户省去许多麻烦。用户输入当前账号上网单价后，可以随时查看上网费用(图-02)。拨号精灵内置包括新疆和西藏在内的 400 余个省市的 ISP 即拨即通帐号，可以随时访问网络。到外地你不会为找不到当地上网帐号而远程拨打长途了。同时它还有自动断网功能，为用户解决后顾之忧。



(图-02)



(图-03)

[全能邮件]

“东方快递”是《东方虹》的邮件模块。它的基本功能有收发邮件、多邮箱管理、地址簿分组等，特色功能则包括通讯录、邮件兼容、通过 FTP 转发邮件附件、邮件特快转递、以 Mail 为基础的 ICQ、个性化签名、发送地址本、文件邮件关联、内码自动识别转换、主体内容翻译等多项功能。其中，它包含有独创的 5 项功能：邮件特快转递、远程邮箱本地化浏览、大附件邮件发送、个性化签名。(图-03)

收/发邮件是网民常用的功能，这只是邮件管理第一步。象多邮箱管理、多用户管理、远程邮箱管理、定时收取邮件、邮件自动过滤筛选、地址本分组都是用户在收 发邮件过程常用的功能。为此，《东方虹》设计了通讯录和邮件兼容功能，即支持对 Outlook Express、Foxmail 的通讯录和邮件导入及相互转换导出。对于具有网站免费邮箱的用户，如果有《东方虹》，你不必登陆网站也可直接收取邮件。

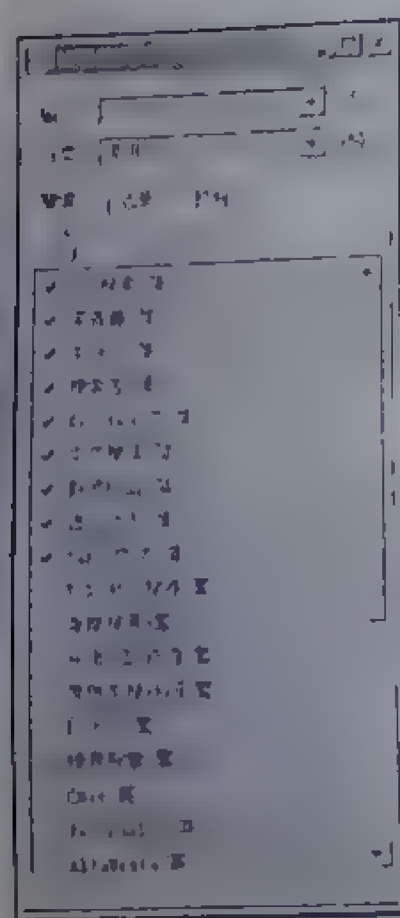
通过 FTP 转发邮件附件，即发送方以 Mail 方式将附件 URL 发送到实达铭泰提供的中转服务器，接受方以文件下载方式，多线程续传回本地。

邮件特快专递提供支持特快专递的邮箱（给出列表及推荐），发送方的大文件会被自动拆分 FTP 上传，接收方则自动合并。

个性化签名很能突显产品人性化设计的一面。它可以针对不同场合配合不同签名，这样无论是商务往来，还是亲人联络，你可以彻底避免千人一面的老样子。

小邮件直传快递，对大附件邮件自动启动多线程发送/接收机制，快速、高效、不断线。

主体内容翻译即对用户要求的邮件内容进行翻译操作，包括英中翻译和日中翻译(这可是实达铭泰的老本行)。■



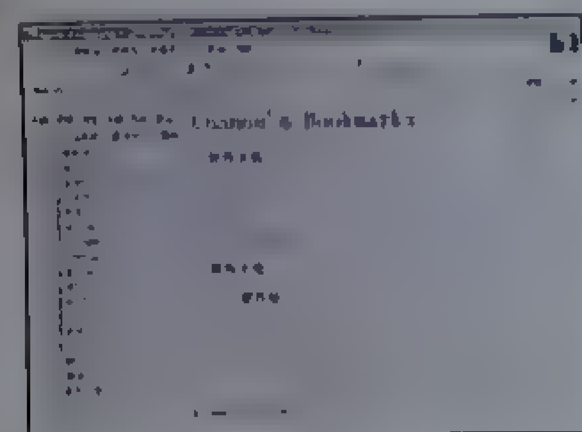
(图－04)

自动删除冗余邮件和自动检测邮件脚本病毒

其他诸如邮件格式编辑、远程邮箱管理等功能，“东方快递”也不在话下

[准确搜索]

搜索模块的特色包括专项查询、查询结果自动翻译转码、有效链接校验、查询结果导出并转寄。你可以按照关键字查询。搜索引擎本身内置了MP3、歌词、软件、注册、新闻、游戏、网址、医学和教育等多个专项查询。查询结果可以自动翻译、转码，导出并转寄给他人。搜索引擎超过50个，整个搜索由本地和在线两种方式配合完成，服务器提供的供常用关键字达2000个。搜索结束后会自动记录并校验搜查进程和结果。(图－04)



(图－05)

[高效浏览]

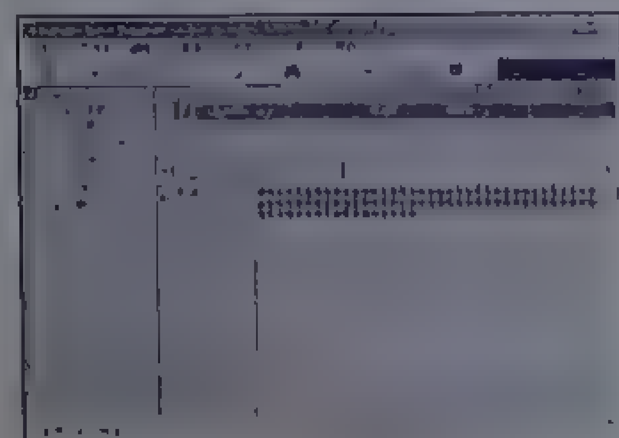
高效浏览模块支持浏览网页、页面分析、WEBC、同窗口多页面管理等功能。关键字相关信息提供、URL正确自动填充、动态交互信息提供、支持中文网址查询、免费资源自动申请、添加收藏夹等等也遍布其中。(图－05)

在关键字索引上，通过服务器动态更新，用户可以对当前重点新闻进行快速浏览，减少无用信息耗费的时间，并以三种不同方式(网页自动提示、导航栏提示和弹出窗口)，来对相关信息提供注解、说明和其它辅助信息。

动态交互信息提供了包括天气预报、新闻等即时消息；支持在线中文网址查询，具有与IE同样的应用效果。

浏览器资源占用率很低，系统运行会更稳定。同一窗口可以打开多个页面，浏览器自动记忆已浏览页面，为多个窗口填加标题。《东方虹》浏览系统允许同时打开80个以上的页面，实际资源占用情况只相当于2～3个IE窗口所占用资源。可以使用户系统更加稳定。

针对网上浏览中遇到的专业术语、外文缩写等，《东方虹》可以进行现场解释；热门关键字、生僻术语可以及时释意并提供相关网址。从而大大提高网上浏览的流畅性。

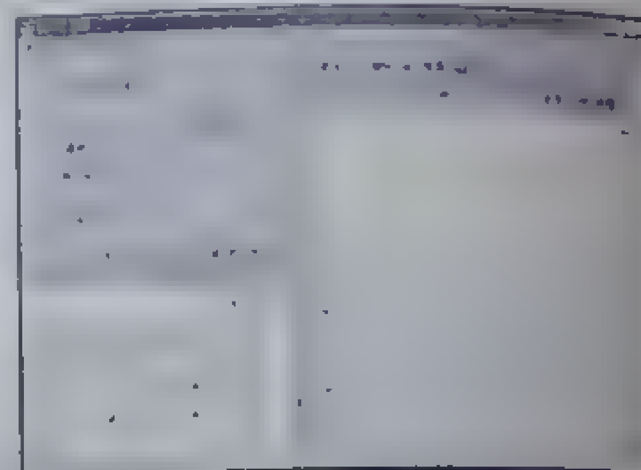


(图－06)

[快捷下载]

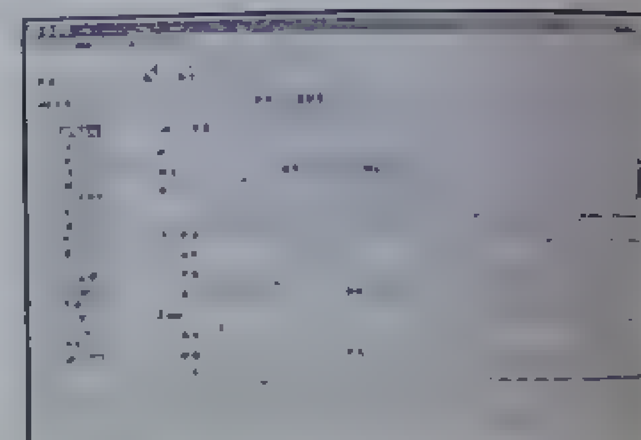
下载模块的完全仿照著名的下载软件FlashGet(原名JetCar)。支持多线程、断点续传、镜像、大附件高速快速收发，下载附件前提前预览标题、正文书签下载、动态提醒、管理功能等。下载效率相当高，开启最高下载限速后，可以边下载边浏览，互不影响。至于下载需要的自动拨号，完成后自动断线/关机等功能，这里也一应俱全(图－06)

[商务助理]



(图－07)

《东方虹》利用邮件、日程和通讯录三大组件配合，实现日程提醒(图－07)、通讯录(图－08)自动添加；定时提醒；详细内容查看等多项任务分工的自动关联、协作充分体现网络沟通的便捷性。



(图－08)

[精品信息库]

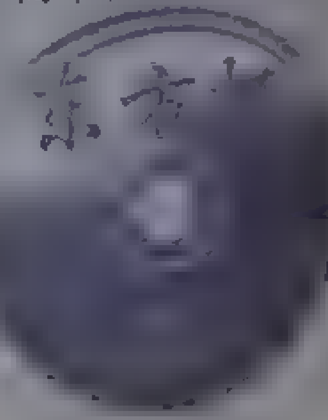
《东方虹》还提供精选分类信息的本地检索，包括音乐、软/硬件、游戏、书籍、生活、旅游、房产、证券、体育、军事和法律等；分类清晰，依据Soyou网站的分类层次，树型目录管理。

[在线聊天]

这里包括“聊天室动态提醒、精彩语汇”。此外还有树型目录管理、新闻通、电子服务中心。可以随时通知用户网站更新的相关信息，动态提示国内外著名聊天室的最新情况，包括在线人数、热门话题等。当然常用精彩语汇、丰富的表情符号、字符图片也有不少。

[即时呼叫]

实时呼叫系统是建立在Mail基础上的ICQ机制。它可以在服务器上注册并将短信息以Mail形式传递给对方在线用户来进行聊天。这种机制与ICQ的不同在于，后者可以屏蔽而前者不可以屏蔽，同时不仅可以对收取信件进行分类处理，而且对本地操作如“已发信件”等也能进行分类。实时呼叫可穿越防火墙，进行安全信息传输，即使被封锁了传统的ICQ、OICQ端口，实时呼叫仍可正常通过防火墙抵达接收方而不损失信息内容，令呼叫适用的范围更广泛。



《东方虹》能为用户带来更高的上网效率、具有全方位智能化的功能模块。以一个产品同互联网资源紧密整合，为用户提供强大完备的网络后台服务。■

金山词霸.net 2001

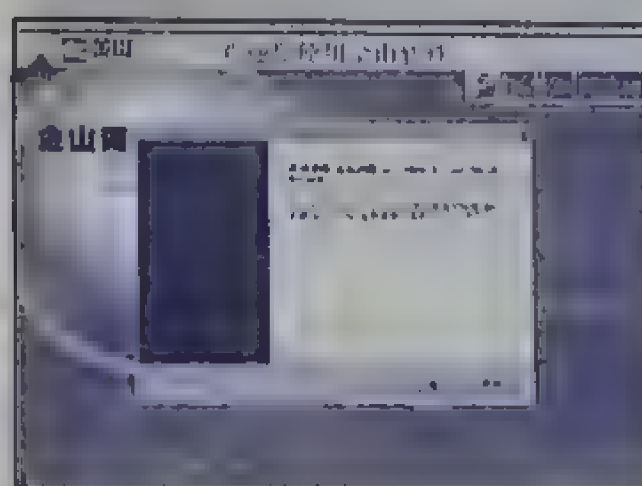
文/Nowhere　编辑/Chance

名称:金山词霸.net 2001
性质:词典翻译/商业软件
介质:CD×1
厂商:金山公司/010－62524868
售价:人民币38元(完整版)/19元(升级版)

如果问金山公司最有名的软件是什么，毫无疑问是WPS；可金山公司最受人欢迎的软件是什么？那只能是《金山词霸》。经过连续数年的4、5个版本，加上去年的低价推广，《金山词霸》已成为装机率最高的国产软件之一。不过金山公司不以此为满足，最近又推出了与网络紧密结合的《金山词霸.net 2001》。现在一起来看看新版本究竟有什么改进。

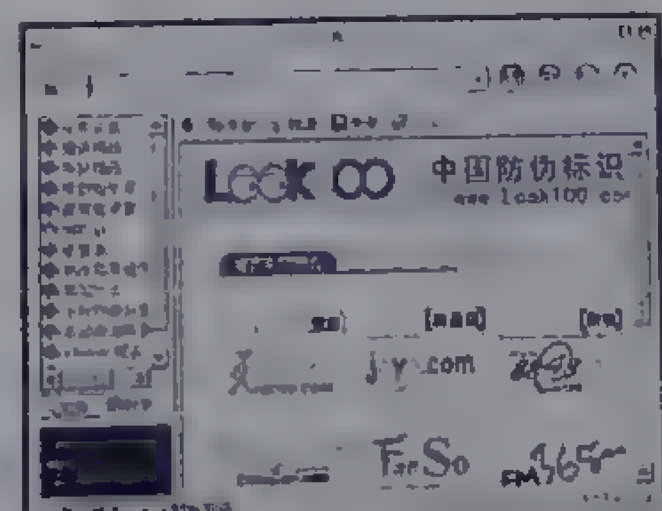
安装与界面

《金山词霸.net 2001》(以下简称词霸2001)的安装界面比上一代漂亮了许多(图－01)。风格类似于IE。安装过程中，新增了渐进式设置向导，各种选项一目了然，步骤清晰简明。但整个安装过程比《词霸2000》要略现繁琐一些，其中可能还需要替换某些系统文件(安装程序会让你选择[忽略]还是[替代]，一般点[忽略]就行了)。词霸2001完全安装约需占用200MB磁盘空间——比上一版本略大。另外，这一版取消了真人发音，而代之以TTS电脑语音合成发音。



(图－01)

运行词霸2001，全新的界面让人眼前一亮(图－02)。词霸2001的面板更换功能比起上一版有很大进步，不再是换换按钮样式和工具栏颜色那么简单，而是可以改变整个界面风格。词霸2001自带4种面板，更多的选择金山承诺将在词霸专门网站“词霸在线”(http://www.iciba.net)上陆续添加。界面按钮除原有的4个导航功能外，这次把[复制]、[朗读]、[打印]、[保存]4个快捷钮移到了主界面，用起来更方便。另外，右下角也出现了4个按钮，它们是干什么用的？从左至右依次是[搜索因特网]、[获取今日新闻]、[界面风格]以及[选择界面语言](有简　繁体中文切换)。



(图－02)

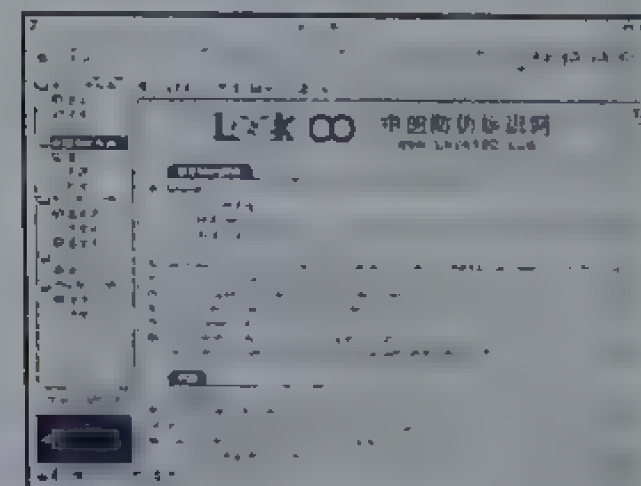
界面上显著的变化之一是新增的广告条。运行词霸2001后，只要在主界面内操作，上方的广告就始终存在。软件中设置Banner广告是很多免费软件取得收入的途径之一，例如Net Vampire和Flash Get就有这样的广告(免费软件总要有生财之道嘛，不向用户收费，就要替投资商作些广告)，不过如果用户愿意交一定的费用，广告条是可以取消的。词霸2001作为商业软件居然设置广告，未免让人难以接受。

另外，笔者在按下[获取今日新闻]后系统全无反应(编辑部是在产品上市前，签写保密协议后得到的CD－R版词霸2001，不知是否和正式版有什么差别)，过了大概1分钟才反馈我“不能连接新闻服务器”。考虑到本文写作时词霸2001还未正式发行(9月23日)，这也许是金山公司还没有准备好的缘故吧。

虽然有些小毛病，但词霸2001在安装和界面方面的改进还是很令人欣喜。当然对于软件产品来说，漂亮和质量相比只是小节，更关键要看它的功能。

四向查词

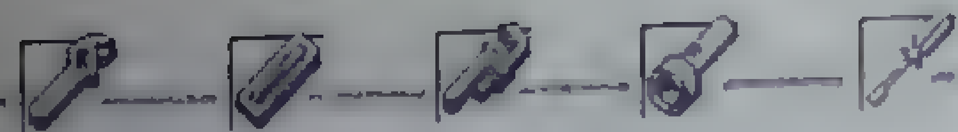
为了开发词霸2001，金山公司此次投入巨资购买了《美国传统辞典》的版权，成为国内首部集英英、英汉、汉英、汉汉四向解释于一体的全能词典软件。查寻单词时，例如在查询栏输入“Legend”一词，词霸2001会首先用《简明英汉辞典》给出词义。如果输入单词后敲一下[Enter](这很重要，否则有些详解是不显示的)，你会在查词界面左侧向导栏发现所有词典中收录“legend”词条释义都列了出来：比如《美国传统辞典》英汉双解版、《美国传统辞典》英英版、《现代英汉综合大辞典》等。点击词典名称，右侧解释框就出现该词典“legend”的释义(图－03)



(图－03)

从查词结果看，词霸2001最显著的一个特点就是增加了英英解释。这主要归功于引进的《美国传统辞典》(American Heritage Dictionary)。该词典在美国非常著名，包含词条96000余条，20余万例句，与《牛津》、《朗文》和《韦氏》齐名，发行总量超过1千万册。这部词典带来的美语解释原汁原味，而且具备“英英/英汉”和“英英”两种版本，给不同英文水平的国内用户带来极大方便。

除新增权威美语双解词典之外，词霸2001还增加了《现代英汉综合大辞典》和《图解英汉词典》。前者是国内著名英汉综



合词典，后者则是用2000多幅精美图片来解释英文单词，把查单词这个原本枯燥的过程变得充满乐趣。

在专业词库方面，词霸2001在前版27个词库基础上增加到了32个，新增进出口、仪器仪表、航海、消防和心理学等5套专业词库。至此，词霸2001这次包含权威词典数量达到12部，专业词库32套，成为总计2.6亿字，700多万专业词条的超大词海。

（图－04）

另外，词霸2001在词典管理方面也有很大改进，通过向导栏，用户可以指定当前窗口显示哪本词典查词结果。在词典管理设置中，可以任意排列各词典顺序（图－04）。

网络功能

《金山词霸.net 2001》名称中有“.net”，作为金山向网络进军的标志之一，开始走与网络融合的道路。

首先，通过词霸2001，用户可以直接搜索所查词汇的相关网站、网页。比如在网上可能会看到joyo一词，如果你不知道joyo究竟是什么意思，词霸会告诉你是“卓越精品网www.joyo.com”。如果只想了解大概情况，这够了。如果想深入了解joyo详细情况，那么词霸2001的网络搜索功能将启动浏览器并以“joyo”为关键词进行搜索，默认搜索引擎是Chinaren。你也可以在设置选单中将搜索引擎改为新浪、中文雅虎、中华网或中文Excite。

实际上，词霸2001的网络搜索功能只是以欲查词作为关键词在搜索引擎上进行查找，得到的结果大部份都是用了该词的网站和网页，对我们深入了解某个词的词义、用法或相关资料并无太大助益。词霸的网络功能最有力的表现，是金山公司专为词霸2001开通的网站——“词霸在线”http://www.iciba.net（图－05）。

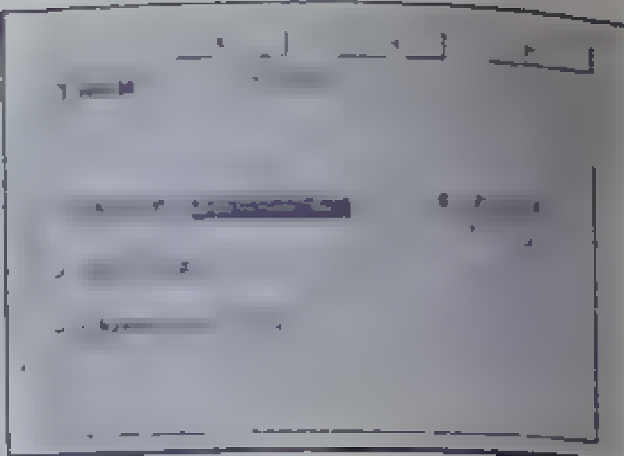
（图－05）

“词霸在线”网站作为词霸2001光盘版后台网站，将提供在线查词、下载专业词库、及时更新词库以及生词提交等多项服务。其中最有价值的，笔者认为是“下载专业词库”。词霸2001采用开放性国际内核，不但支持动态挂接各种专业词库，而且允许多国语言同屏显示。如此一来，可以很方便把词霸2001变成多语种辞典。日汉辞典、德汉辞典、西班牙语辞典等等都是词霸2001未来可以提供的服务。

学习助手

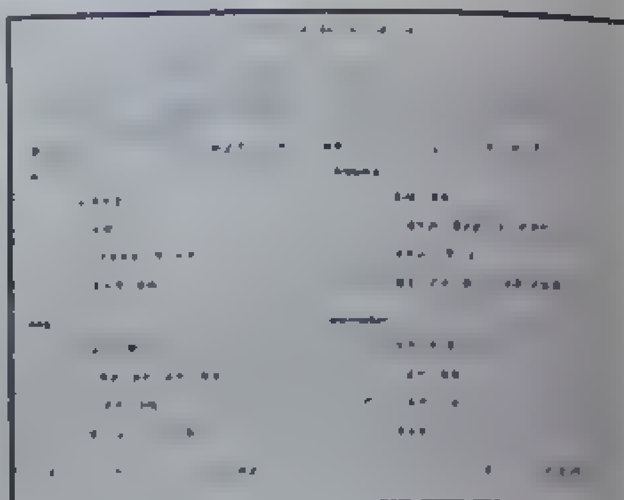
词典类软件另一个发展方向，是成为英语学习或翻译的辅助工具。上期介绍的《誉迷词王2001》为方便翻译文章考虑得比较周到。词霸2001则力求成为您学习英文生词的好助手。

词霸2001用［生词本］代替金山词霸2000原有的［用户记录］，用户查过的所有生词都可以自动添加到［生词本］中。每一个生词的解释、音标、查询次数以及查询时间等在［生词本］中都会得到忠实记录。通过［生词本］设置，你可以自由设定下述内容：把某一段时间查询过的单词收录到生词本；以屏幕取词方式查过的单词添加到生词本；查询次数达到某次的单词确定为重点词汇等（图－06）



（图－06）

要成为学习助手，仅会记录单词意义不大，提供简单学习助记功能很有必要。［生词本］另一个主要功能就是生词测试。选定一个测试范围，比如今天查过的单词或者本月查过的单词等，词霸2001会自动生成相关题库（图－07）。



（图－07）

另外，词霸也能把生词做成卡片并打印出来。

结　论

我们注意到，词霸2001在上述改进之外，许多细微处也作了相应调整。例如提供了［Ctrl］或［Shift］＋鼠标的取词，并可设置不在按钮和菜单上取词，屏幕取词方式和范围都得到了控制。另外，词霸2001所用的TTS语音合成技术也作了完善，能够设置语调和语速。

词霸2001相较词霸2000最大的进步，在于《美国传统辞典》的引进，对于每一个单词，不仅给出详尽词义，还给出例句、用法、常用词组、词源，很多单词还加了注释。对于学习生词大有裨益。生词本功能是一大亮点，生词测试使得词霸2001兼有简单学习功能，配合《美国传统辞典》，词霸2001已超出了单纯的词典范围，完全可以当作一个英语单词学习工具来使用。至于词霸的网络功能，笔者认为目前短时期内实用性不大，特别是网络搜索噱头的味道比较浓。新闻功能不是所有人都愿意接受，他们更愿意直接去WEB页面寻找自己感兴趣的话题。至于网络查词，词霸能查出的词已足够海量，它不认识的词大概只有极少数人会碰到。最诱人的是专业词库下载和网上升级，为此设立专门的网站虽有小题大做的嫌疑，但厂商的良苦用心值得称道。

词霸2001作为该系列产品的最新版本，较过去有了很大提高。无论是新词库的添加还是功能改进，都值得人们升级。不过广告条的加入是个极其烦人的设计——这样的强迫性展示和网络的自由开放完全相悖——您什么时候见过Win 98的任务条上飘广告旗帜的。另外，由于功能增多，词霸2001的启动延长了些，占用资源也更多。启动它后能较为明显地感到系统速度有一定下降。■

HTML编写的一些小技巧

文/吴泽平　编辑/黄磊

制作漂亮的主页，其实用不着太多的JAVA、动态GIF、DHTML等“先进”的主页编写技术。掌握好一些基本的编写技巧，初学者也能做出美观大方“烘焙鸡”。

● 设置字体序列

很多人为了优化系统，会适当删除一些字体（不少人连“黑体”都不装）。如果你顽固地认为浏览器的默认字体绝对不适用于你的主页，而又不愿让删除了该种字体的访问者失望，大可以使用FACE＝“ ”来指定一系列字体类型，按优先级依次排列（中间用逗号分开。例如：<FONT FACE＝' Arial, Garamond, Georgia'> welcome </FONT>）。浏览器在读取网页时，会按照你指定顺序寻找字体。这样，至少你精心排版过的页面文字不会被别的字体弄得面目全非。

● 慎用软回车

在FrontPage2000的表格中输入一段文字时，到达表格边界后文字会自动换行，这在IE中浏览时是没有什么毛病的，然而不要指望在低版本NC和Opera中也会自动换行，他们会一行到底！要解决这个问题可以在每行的结尾按住Shift加个硬回车，或者直接在源文件中插入回车。前者由于取消了自动换行所以在选择大字体浏览时会出现一行分两行显示而第二行可能只有1、2个字的情况；后者在IE浏览时并不取消自动换行功能但源文件中的回车将用空格代替，在其他浏览器中则处理为换行，所以相对来说比较好一点。

● 避免空格变成乱码

如果不希望页面上的东东在一些浏览器中显示时连你都不知道会被放在哪里的话，用表格来定位所有的文字和图形就显得非常必要了。在用空格来校准位置时要千万小心，因为在低版本Netscape和Opera等浏览器中半角的空格（在打开汉字输入法的情况下）会被显示成怪字符，应关闭汉字输入法输入空格或输入全角空格来定位。最好的办法是在源码中直接插入空格符号& nbsp

● 慎用FrontPage2000提供的动态插件

用Frontpage提供的动态插件能轻松做出一些漂亮的动态效果。但是，它所提供的这些东东因多半基于ActiveX，需要服务器端进行支持。而且，即使服务器有支持，用Netscape浏览时也很少会正确显示。其实，对于FrontPage2000提供的动态效果，我们大多可以通过一些“低端”的JavaScript来实现，这一类的JavaScript代码很容易找到，JavaScript不依赖于服务器，而且被大多数常用的浏览器支持，执行速度也很快。如果非要加入动态效果的话，JavaScript应是首选。

● 重要的提示性语句最好不要放置在Java滚动屏中

现在有很多主页设计者喜欢在浏览器下方的状态栏中加入一些提示性语句，并以滚动方式实现，在IE中这样看起来的确很酷。Netscape和Opera等浏览器则会出现乱码现象。因此，重要的提示性语句还是正经八百放在主页面内为佳。

● 背景颜色应与背景图片主色调相近

浏览器下载主页时，一般先显示页面背景颜色，再显示背景图片。在现在这个乌龟级网速时代，这两个过程之间往往会间隔很长的时间。更何况很多强调速度的访问者有时会关闭掉所有的图片进行浏览。另外，有一些的浏览器不显示表格背景图形，只显示缺省背景颜色。因此，同时设定背景图片和背景颜色；并且尽量把背景颜色设置得尽量靠近背景图片的主色调是很必要的（如使用暗色调的背景图，最好将背景颜色设为黑色）。如果两者颜色相差太大，会出现页面上的文字与底色不匹配的情况。整个页面或某个表格就会一蹋糊涂，面目全非。

● 制作框架页面时对代码进行手工校验

使用带框架的分帧页面常令主页编写事半功倍。但如果设置不当，往往会造成浏览时的混乱。所见即所得编辑器，尤其是FrontPage2000在这方面很喜欢自作聪明，它不但会把一些它看起来不顺眼的代码强行篡改，生成网页经常和预想网页大相径庭。因此，用FrontPage2000或Dreamweaver等所见即所得编写工具编写的框架页面最好进行一遍手工校验。改动代码最好在记事本等无格式控制符的文本编辑器中进行，而且改动后的页面文件最好不要拿到所见即所得编辑器中再次做保存操作，否则它会偷偷给你改回来。

另外，最好养成用文本型HTML编辑器和所见即所得工具

配合编写 HTML 的好习惯。这样，可以避免生成垃圾代码，更好更方便地控制主页的最终显示结果

● 制作框架页面的常用技巧

在框架页设置中各帧页宽、高的属性非常重要。我们这里以左右各一帧的框架页中各帧页宽度设置为例来说明（高度设置方面与宽度设置相同）。

要点一：左右帧页要求一定的比例(假设要求 3:2)。应设置左帧为 60%，右帧 40%，这样可以保证在任意分辨率下都保持预定比例。但需注意若不是想达到特别效果，应保证左帧比例+右帧比例=100%（使用所见即所得编辑器容易使这个比例小于 100%）。

要点二：若有一个帧页有严格宽度限制，则另一个帧的宽度应以★号代替具体数值，表示该帧占满剩余空间。这样该帧作为宽度可伸缩帧页，可自动随着窗口大小的变化而变化，有效适应不同分辨率。实际应用中，大多数情况下都会要求某部分一定要放置在窗口的固定位置。设置一个可变化部分尤其重要表格中如已设定表格宽度为 xx% 的话，对于其中宽度要求不太严格的单元格(注意是一整列或一整行，单元格的宽度有可能相互影响)不设定其宽度，也可以起到相同的作用。

要点三：超过 100% 宽度的设置并非完全没有用　如果设置为 110% 而同时设定不出现滚动条，你可以达到隐藏一部分帧页的目的。

● <BLINK> 标记简单易用，但并不通用

在文字两侧加入“ <BLINK> </BLINK> ”在 IE 中会使其标记文字闪烁，但并不适用于所有的浏览器。不要单单指望它来增加页面动感。

● 别让 JavaScript 源码显示在页面上

使用 JavaScript 会让主页看起来更酷，但对出于安全考虑关闭 JavaScript 功能的使用者和不支持 JavaScript 的低版本浏览器来说，你精心调教的 JavaScript 可能会以源码状态显示。解决的办法是——加入说明标志 <!-- 和 --> 使不支持 JavaScript 的浏览器将其忽略。

具体的做法如下：

```
<!--Begin hidding JavaScript
  此处加入 JavaScript 语句
  //End hiding JavaScript-->
```

如果你一定要让访问者知晓本页使用了 JavaScript，可以继续添加 NoScript 标志：

```
<NOSCRIPT>
[JavaScript]
</NOSCRIPT>
```

此时会显示英文字母[JavaScript]

同样，在页面中嵌套 CSS 语句也可能发生类似的问题，解决办法同上

● 看似无用的怪招

在已定义宽度为窗口 nn% 的表格内加入无回车的文本（排列为一行）可以借助[illegible]符号实现任意分辨率下的自动换行。但由于 Netscape 对一些中文字体不能提供很好的支持（例如：楷体_GB2312），即使访问者的系统中安装有该种字体，也可能显示为默认字体，由此可能会产生乱码。对于字体问题，你可以用文章开头介绍的方法设置多重字体。而为避免异常乱码，最好在换行后的文本两端再次加入文本标记（其实并非一定要这样做，但有时对解决异常乱码很有效）。例如：

```
<font face="Arial">第一段无换行文本</font> <br>
<font face="Arial">第二段无换行文本</font>
```

● 特殊字体尽量少用

尽量不要定义一些大多数用户所没有安装的特效字体，在你本机上运行也许没什么问题，但在别人看来就远不是那么回事了。需要的话可以制作成图片以求高度保真。一些站长喜欢使用隶书和楷体，其实有很多人根本就不装这两种字体，而且，由于浏览器没有抗锯齿功能，这两种字体的浏览效果难尽人意，还是少用为妙。

● 学会用 CSS 预格式化文本

CSS 全称为 Cascading Style Sheet，中文名称为层叠样式表，又称风格单。使用 CSS 的中文页面一般比通常的页面更加整齐美观。对于制作者而言，CSS 能够轻松控制整个网站的所有页面的文本格式，高手们还能用极简洁的代码实现一些特殊效果。目前大多数的中文站点都已应用了 CSS，因此，学习使用 CSS 是很有必要的。以下给出一个简单的例子。在页面头部(用 <head> </head> 标记的部份）加入以下代码：font { font-size : 9pt; font-family: '黑体，宋体，Arial'}

```
A { font-size : 9pt; font-family "宋体, Arial"; color : blue; }
A. Visited { font-size : 9pt; font-family. "宋体, Arial"; color : Purple; }
A. Active { font-size 9pt, font-family: "宋体, Arial"; color : blue; }
A. Hover { font-size 9pt; font-family: "宋体, Arial "; color : blue; }
```

然后在网页中加以引用，即可使文本和链接更加整齐、好看。

● 发布主页前的必要步骤

上传主页前，最好用不同的浏览器在不同的分辨率下预览一遍。这会帮你方便地发现问题。虽然 IE 现在是主流，但 Netscpae、Opera 等非主流浏览器下还是不要出什么大错为妙。但是这样一来，是不是就要把全世界所有的浏览器都装上一个一个地试呢？没那么复杂，有一个小工具可以帮我们完成这个步骤。该工具名叫 BrowserMaster，可以在 http://download.tiandown.com/pub/software/internet/int-hted/bmstr202.zip 下载。■

小游戏，好心情！

文/Nowhere　编辑/黄磊

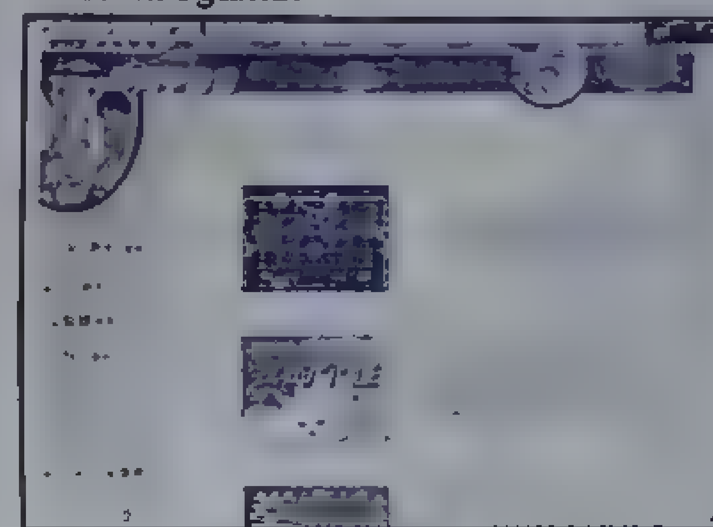
所谓休闲小游戏，通常是指那些被玩家们瞧不上眼的，个头很小的，没事的时候可以随便玩一玩，不玩以后也不会一连几天老惦记的游戏。因为不招人惦记，所以休闲小游戏不怎么受人重视；也正因为不招人惦记，想玩就玩不玩就拉倒，所以玩起这些小游戏来十分的轻松惬意。对于整日对着电脑却不能好好玩游戏的公司白领，或者不怎么迷恋游戏的电脑一族，休闲小游戏其实是最好的放松门道。事实上，休闲小游戏不很受人关注，但却十分受人欢迎。

休闲小游戏种类繁多，玩法千奇百怪。就形式上分，除以程序形式存在，需下载后才能玩的之外；还有必须借助浏览器玩的 Flash 游戏、JAVA 游戏；还有各种需与服务器配合的客户端游戏程序。后面的两种游戏形态，催生了不少网络游戏站点。例如号称国内最大的在线游戏站点的联众网络游戏，就需要通过专门的客户端程序连接该站点才能进行游戏。Flash 游戏和 JAVA 游戏则不需要下载客户端，直接通过浏览器运行。Flash 游戏可以在线运行，也可以下载回本地运行。

按照上面对休闲小游戏的分类方法，目前国内的简体码休闲游戏站点也大致分为三类，一类以提供在线游戏为主，如联众；另一类则以 Flash 游戏、JAVA 游戏为主；还有一类，便是提供休闲小游戏的下载。因为联众几乎已垄断了大陆的在线休闲游戏市场，因此对这一门类我们就不再多作介绍。这次推荐的网站，主要休闲小游戏下载和 Flash/JAVA 游戏网站。

■ 新浪游戏下载之休闲小游戏

http://games.sina.com.cn/downgames/littlegame/



在各大 ICP 中，新浪最早为休闲小游戏开辟专门的栏目，并且做得还很有特色。特色表现在分类上，它并没有按照普通的游戏分类、分为什么动作、策略、角色扮演等等类别。实际上，不怎么玩游戏的人可能连什么是策略游戏什么是角色扮演都搞不清楚。新浪的分类是这样的——“1-99 岁完全推荐”，表示这些游戏什么人都能玩；“白领推荐”，专供上班族上班偷懒用；“小女孩推荐”，女孩玩或者男孩 Down 下来哄 MM 玩；“小朋友推荐”只给小朋友，要是不怕别人说你幼稚，那你也不妨大玩特玩；“原创空间”里则是网友的作品。

它目前提供约 200 多个休闲小游戏。对于每个小游戏，这里有介绍、图片(大小适度，可以把游戏画面看得很清楚，又不怎么影响页面下载速度)，并且全部是本地下载。至于游戏的品质嘛，新浪毕竟是大站，入选的游戏大都经过了精挑细选，游戏趣味性和耐玩性都比较高。

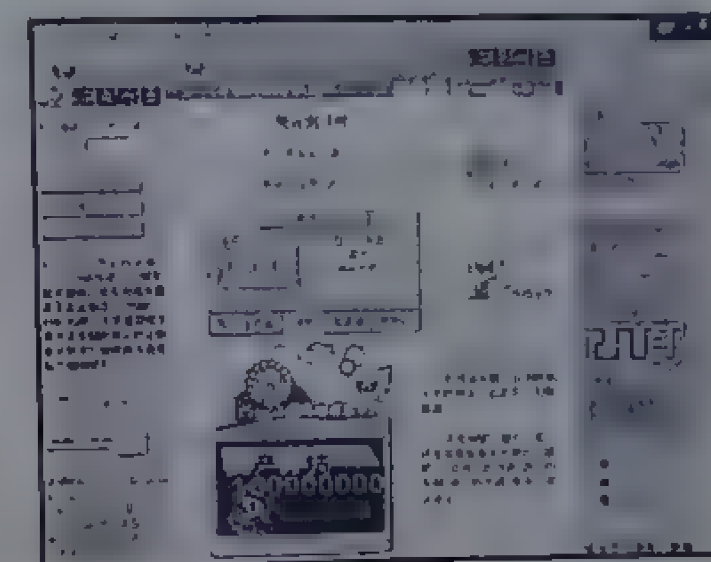
■ 戏谷

http://www.xigu.com.cn/

宏基公司进入互联网领域声势不大，行进得却很稳健。这个专门的游戏社区——“戏谷”便是宏基在互联网领域拓展的成果之一。“宏基戏谷”在台湾地区已是名声赫赫，大陆的简体版开张不久，也很有特色和章法。

特色上，“戏谷”是以 Flash 游戏为主，需要客户端与服务器配合的在线游戏为辅。游戏声色并茂，简单易玩。章法上，“戏谷”善于抢热点，如这几天奥运会开幕，“戏谷”便推出了一系列的奥运小游戏，并冠之以“网上奥运”的名目。笔者上去玩了几把跨栏，感觉很是不错。如果您想拿个金牌什么的，那么一定要多加练习。

作为游戏社区，“戏谷”除了提供大量好看又好玩的 Flash 游戏之外，也有系统的评分和奖励机制，注册成为“戏谷”成员，开始会有一定量的 Money，参加的游戏越多，成绩越好，钱就会越来越多，钱很多之后，就可以参加“资产评估”；要是玩得不好又不努力，就会有倒闭的风险，这么看来，这个戏谷好象有点像游戏《大富翁》。至于“戏谷”的钱到底有什么用，现在还不好说，也许什么时候宏基玩起电子商务了，买宏基电脑能打打折扣也可未知(^_^)。

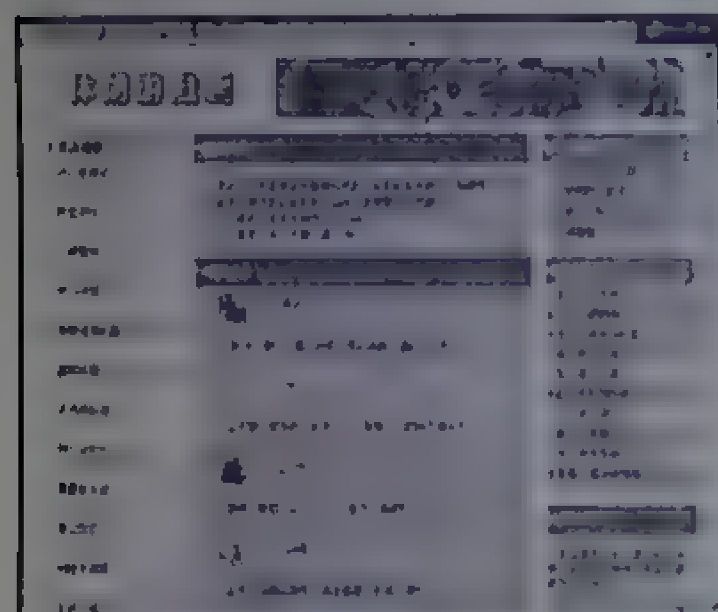


i. Game 游戏网间

http: //cn. webigame. com/

在线互动游戏站。与"宏基戏谷"相类似，也是台湾站点在大陆的简体中文镜像。但是它完全采用 JAVA 设计，全部游戏需要在线进行，但是无需下载任何客户端软件，只要浏览器支持 JAVA 就行。

"i. Game 游戏网间"的游戏大部份为棋牌游戏。还有一些是单人智力游戏，如华容道、仓库番、拼图等等。相对来说，这里提供的游戏种类比较少，大陆很流行的拖拉机、接龙等游戏均未提供。不过 i. Game 人气很旺，平时上班时间一般都有几千人同时在线，到晚上或休息日，人数经常会上万。

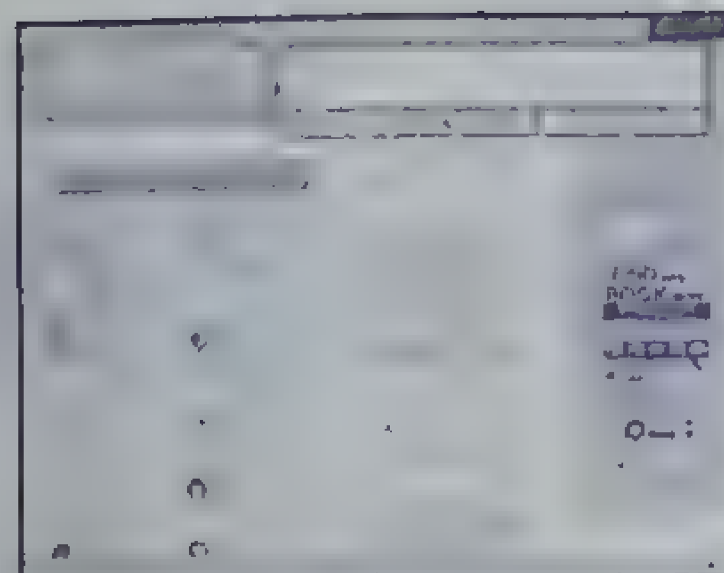


由于是横跨台湾与大陆游戏站点，所以在这里会很容易碰到来自台湾的玩友。但是，由于台湾和大陆所用的内码不同，经常会有"语言不通"情况出现。i. Game 独有自动转码系统，在游戏室中输入简体中文会自动转为适当的中文码，保证双方都能看懂对方想说的话。因此，想要以玩会友，尤其是想会会台湾朋友的话，来 i. Game 是很不错的选择。

休闲游戏网

http: //www. flash. cnroot. com/

专门提供 Flash 游戏的网站。Flash 游戏的特点是图像精美，简单易玩。耐玩性虽不高但每一个都很小，玩腻了一个换一个就是了。与"宏基戏谷"只能在线玩不同，这里的 Flash 游戏既可以在线玩，又可以下载回来一人独享。



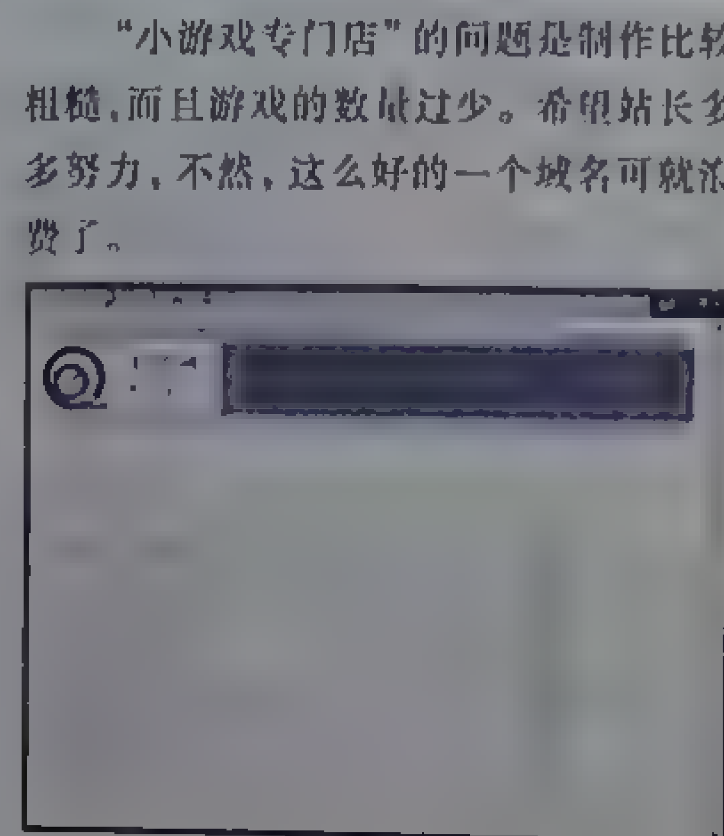
"休闲游戏网"里的 Flash 游戏共分为五类：动作、闲趣、智力、运动和博彩，每一个游戏均有游戏截图、介绍和星级评定。并且还有重点推荐、热点游戏排行榜。在这里选择好玩的游戏还是很容易的。

小游戏专门店

http: //www. smallgame. net

一个纯粹的个人站点。站长还是学生，所以只能每周更新一次。这里的游戏共分为动作、射击、休闲、棋牌等六类。比较特别的是这里的游戏大多是从国外游戏下载站上精选出来的。虽然同样的游戏可以到国外大站上下载，但难得的是站长对每个游戏都作了简介和评价。这样我们对不用面对满屏的英文无从下手了。

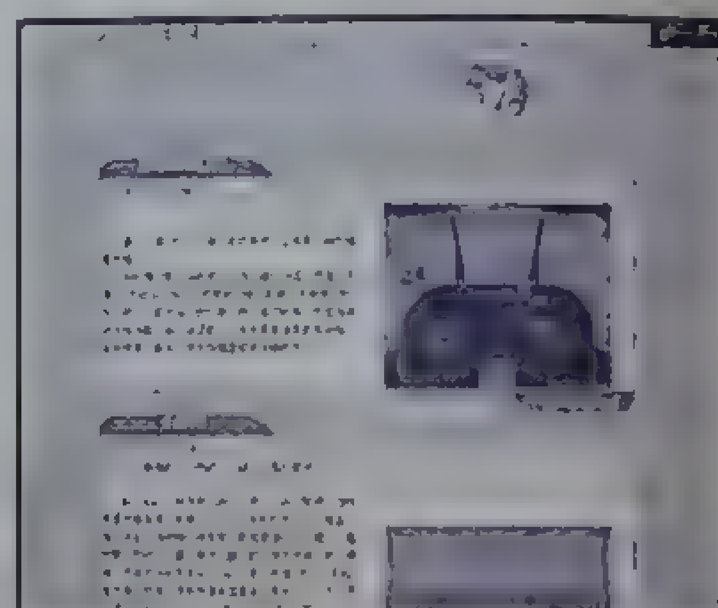
"小游戏专门店"的问题是制作比较粗糙，而且游戏的数量过少。希望站长多多努力，不然，这么好的一个域名可就浪费了。



神龙岛之游戏小玩家

http: //www. minigames. net/

同样也是个人站点。不过这个站点的制作比"小游戏专门店"要好上一些。游戏的分类上更细致。收集的游戏也更多，对每一个游戏的介绍更为详细。站长本身就是一个爱好小游戏，并且专事收集小游戏的人。实际上，前段时间市场上热卖的《游戏小玩家——迷你游戏大全》光盘就是站长多年收集整理的的成果。最近，第二期的《迷你游戏大全》也已问世。如果你是爱玩小游戏的人，不妨关注一下。如果不想花钱买光盘，站长也将会陆续把光盘里的上千个小游戏上传到网站上。如果真是这样，这里可能就是小游戏收集最全最多的中文站点了。



其它的一些下载小游戏的好地方

□ 迷你游戏宝库

http: //minigame. yeah. net/

专门的小游戏下载站。游戏的数量很多，分类也非常细致。不过所有的游戏都不是本地下载。

□ 99GB 游戏网

http: //www. 99gb. com/

近来人气极旺的游戏下载站。其中各种各样的小游戏也很有看头。

□ 天下网之桌面游戏

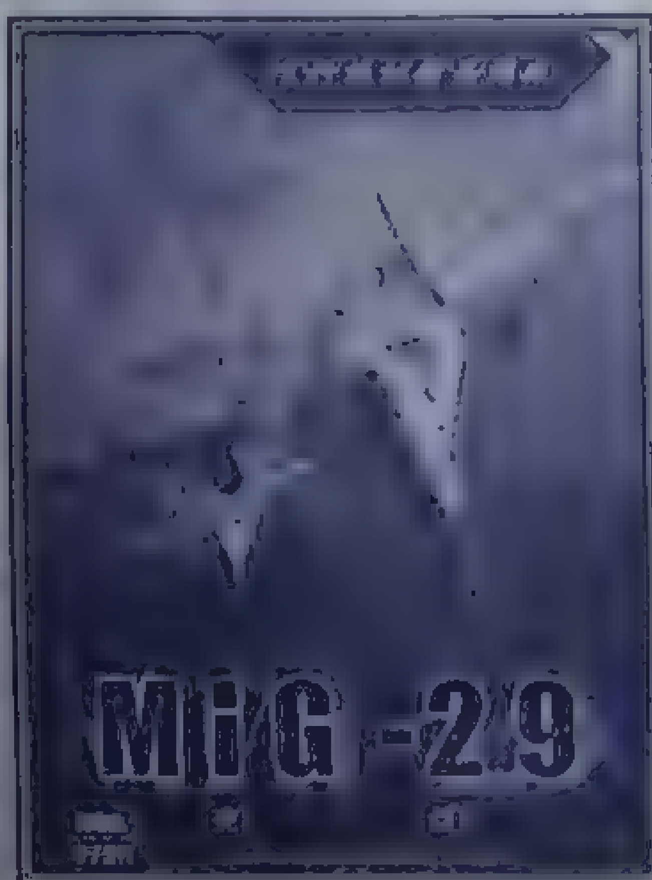
http: //www. tiandesk. com/

高春辉离开卓越后新做的天下网。可供下载的内容比原来的卓越要多得多。桌面游戏部份已有近 400 个小游戏。下载速度极快。■

经典游戏　超值价格　不容错过

包含有Novalogic的“一体化战场”所提供的超大规模国际互联网对战功能!

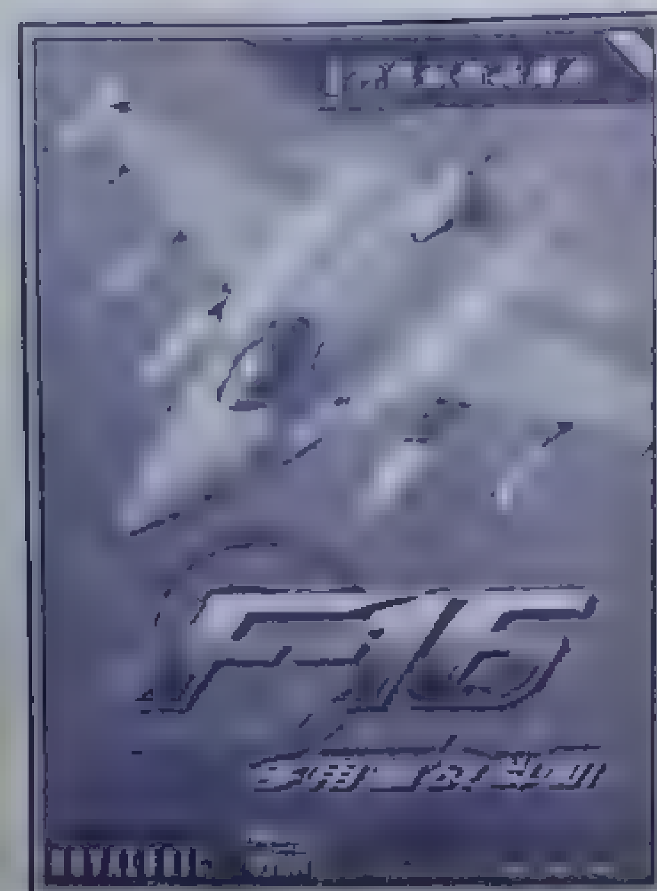
MIG-29　40元



铁幕之下的雄鹰

- 逼真的米格-29飞行模拟
- 俄罗斯空军米格-29试飞员兼宇航员尤里·普里霍多参与制作
- 细致的互动式座舱真实再现米格-29飞行体验
- 40多个独立的单人游戏任务
- 8个镜头视角，总览全局

F-16　40元





美国空军的主力战机

- 权威认证的飞行与航空电子系统
- F-16首席试飞员约翰·弗乔尼亲自测试
- 完全互动的3D虚拟座舱真实再现F-16的方方面面
- 近50个独立的单人游戏任务
- 体验F-16“蓝盾”系统的夜视效果和精确轰炸
- 6种自由观察模式提供无限视角

上帝也疯狂 中文版　38元



一款充满神的力量的3D即时战略游戏

一部纯3D的即时战略游戏……画面效果极其绚丽逼真……完全将玩家带回到那上古时期神秘的世界中来，让你难以分别出什么是现实，什么是虚幻。
——《大众软件》

一部全景的三维即时战略类游戏……最大的特色就是逼真的三维人物和场景以及让你瞠目结舌的魔法……绝非一般的即时战略游戏所能及。
——《家用电脑与游戏机》

车王争霸5　38元



历史悠久的赛车类经典之作

提供17条来自于真实世界的赛道和28辆令人爱不释手的跑车，包括奔驰如飞的运动型跑车和马力强劲的越野型跑车。经典的、现代的，随心所欲，任您挑选。专门为3D加速卡及Direct3D做了优化的引擎。无可匹敌的画面、险象环生的比赛环境和火爆音乐，令人热血沸腾，眼花缭乱。

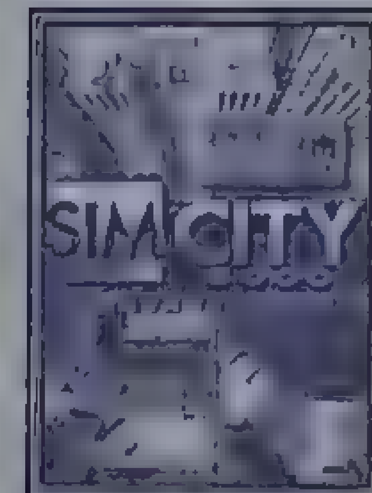
FIFA 足球经理 中文版　30元



EA SPORTS运动经营类经典之作
简体中文版国内精心汉化

亿万球迷情系绿茵，今日足坛任我叱咤。统领着你的球队，机智果敢，运筹帷幄，争战于足球强国的各大赛事，辉煌与荣誉尽情体验。

模拟城市 中文版　48元



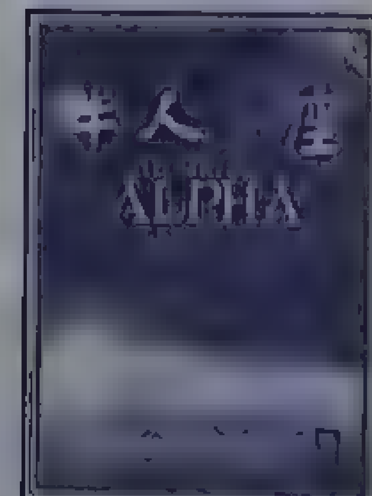
做好准备，踏上一生的权力旅程!

独有的深邃内涵以及所能给予你的巨大成就感与满足。
——《大众软件》

迄今为止最易上手的模拟建设游戏。
——《家用电脑与游戏机》

伟大的游戏、伟大的梦想……一款不容错过的经典大作。
《北京青年·游戏周报》

半人马座　38元



年度“最佳策略”游戏(AIAS)

电脑游戏界的传奇设计大师、经典游戏《文明》的原创者——Sid Meier(席德·梅尔)推出的革命性战略游戏，拥有更吸引人、更丰富的游戏内容，多元化、开放的游戏特性，让玩家在未来的宇宙中探索、建设和征服

未来战警　38元



正义与力量的完美结合

同大多数优秀的动作类游戏一样，就算你是一个新手也不怕，简单而又功能全面的热键可以让你很容易就能上手
《家用电脑与游戏机》

操纵是比其它同类的游戏要好上得多了，画面上也比许多类似的游戏华丽……一个值得一试的好游戏!

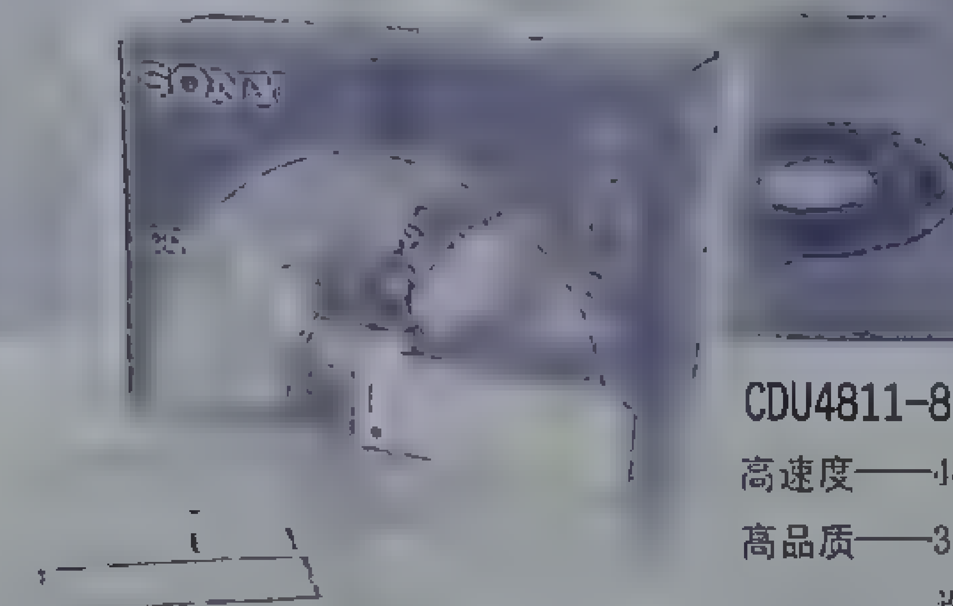


总承销　北京中电博亚科技有限公司
地址　海淀区西二环北路厂洼街3号　丹龙大厦1018室
电话　010-68434500　68434501　13011899387　联系人
特约经销　北京逸邦软件有限公司
010-62525138 转产品中心

SONY

时代在变　唯我品质不变

什么是评判光驱性能优劣的标准?
速度、读盘能力还是使用寿命?
在残酷的竞争中，SONY，一直立于光驱之翘楚。
这，靠的是什么?
平均无故障时间长达120000小时。
这，又有哪个光驱做得到?
作为激光先导者，SONY深知：品质和可靠性是产品之本。
时代在变，唯我品质不变!



CDU4811-81光驱

高速度——48X高速读取。
高品质——3合1数码芯片，线悬系统WWS防震设计，全钢多重防尘机芯设计。
高寿命——无故障时间长达120000小时。
高服务标准——一年保修承诺。

MPF920软驱

高品质——稳定性高、故障率低，具有广泛的兼容性。
高寿命——无故障时间长达30000小时。
高服务标准——一年保修承诺

CRX140E-B/CRX140S-B刻录机

高速度——8速写、4速擦写、32速读。
高品质——Mp3网络音乐、音效及各种音源刻录方便快捷，支持多种格式。
高寿命——无故障时间长达100000小时。
高服务标准——附送MP3刻录功能的SONY CD-Maker套装刻录软件，同时进口套装CD-R、CD-RW各一片。一年保修承诺。



中国独家总代理
HEDY 七喜电脑有限公司 HEDY COMPUTER CO. LTD
电话：(020) 87546678 87543391 传真：(020) 87544654 http://www.hedy.com.cn

各地技术服务中心电话/传真：北京010-82663702/82663705-826　上海021-54901826/54901827　广州020-87591953/87543391　武汉027-87845735/87845739　成都028-5435869/5448109　深圳0755-3675123/3779628

Sony Corporation of Hong Kong Ltd.,
香港铜锣湾希慎道33号利园四十五字楼
Electronic Devices Marketing Hong Kong Company 45/F, The Lee Gardens,33 Hysan Avenue, Causeway Bay. HK
Phone (852)-2909-1008 website: www.sony.com.cn E-mail cpdmkt@shk.sony.com.hk



"什么才算是体制的进步？怎样来确认真正意义上的进化？

某些寄生的甲壳动物，它的若干部分的构造在成长后反而变得不完全，因此，这种动物的成熟体并不能说比它的幼虫更为高等。

既然一切生物都内在地和必然地倾向于完善化，为什么还有许多低等类型依然存在？为什么那些高度发达的类型，没有能够取代较低等类型的地位并彻底消灭它们？"——《物种起源》

一、用品

"这就是攻击幽能波形发生器的生物，属于名为 Zerg 的种群。"

"看上去像是低等的食肉物种。"

"它们是被幽能吸引来的。"

"幽能？又是幽能！我早说过，要妥当地使用超心理学能量，凡是以非物理方式行为的……"

"你还不明白问题有多严重。这些生物袭击一切未知物种，并且主动复制被袭击对象的遗传代码。"

"我们以前也遭遇过同类生物，胡乱的复制只会使代码杂乱不堪。"

"不是你想象的那样，完全不同，它们能够将复制的代码优化后分配给种群中最适宜的物种，你所看到的生物仅仅只是处于该种群进化链的最底层。"

"……生殖过程呢？"

"快速的分裂生殖，通过突变来产生不同物种！你知道这意味着什么，它们的数量是呈近几何增长！"

"……"

"据我们现在所知，这个种群唯有一个弱点，就是很容易被超心理学力量控制。"

"我们是否可以用遥控'幽灵'特工的方式，通过幽波发生器来操纵它们？"

"理论上可以，实际运用则不行。它们头脑中的接收系统非常完善，要求 70% 以上的幽波控制力，我们的发生器只能做到逼近 0.2%。"

"我突然有一种想法，这样的群体很可能是那些远古高智慧生命遗留下来的生物兵器。"

"你指的是……"

"Xel'Naga。"

"不！我绝不会同意进行这样的人体试验！"

"现在不是个人情绪至上的时候！你有没有想过，要是它们发动攻击的话，我们根本就没有胜算！"

"可是……"

"人类的进化实在是太缓慢了，一旦发生战争，十年也好，二十年也好，终究会被 Zerg 灭绝。"

"……你有合适的人选吗？"

"一个叫 Sarah Kerrigan 的女孩，天生具有心灵传感的能力。"

"……她今年多大？"

"年龄没有问题。八岁。"

"八岁？！上帝！我们到底在干些什么啊！"

"特调组在 Mar Sara 殖民地发现了一名男性，他的 DNA 结构和 Protoss 人很像，既无法被感染，也不可破译。是否要进一步研究？"

"作一个备案，我们得将全部精力放在 Kerrigan 身上。"

"不用担心，一切都进行得很顺利。她已经习惯了间歇性的失忆，相信是由于抗体导致的脑波异常引起的，这种现象可能还要持续一两年。"

"要确保在她体内的 Zerg 基因潜伏期间，抑制住所有不明的脑部活动。"

"有必要吗？脑部活性的提高是有利于控制力成长的啊！"

"不能抱任何侥幸心理。非人类智力的成形将使她产生突变型的飞速进化，到那时我们将失去她……也许不仅仅是失去这么简单。"

"联邦的首脑们居然要我们进行诱导 Zerg 的试验，他们以为能够将 Zerg 当作武器去对付极端派系。这群白痴！那是根本无法被驾驭的危险力量！"

"我们需要白痴提供的研究经费来挽救人类的未来。别担心，我们还有 Kerrigan。"

"Kerrigan，Kerrigan……如果她不能成为 Terran 的希望，就将成为所有种族的恶梦。"

二、历史课

历史总是比故事更像故事且富有戏剧性，然而正是因为过了复杂和准确，历史又显得枯燥乏味。这两者并不矛盾。

就在 Sarah Kerrigan 忙着周旋于各种仪器和药品间时，同样十来岁的 James Raynor 正热衷于开着二手的秃鹫车在 Mar Sara 行星的荒地里飞奔。他不但对他那堆破烂玩意儿爱得要命，还下定决心要当一名机修师

几年后，Kerrigan 在被运往 Mar Sara 殖民地科研前哨站的途中遭到反 Terran 联邦极端派系的劫持。不久，有确凿的证据显示她已成为了该极端派系领袖 Arcturus Mengsk 将军的得力干将。

在那一时期，Raynor 成为了 Mar Sara 边防部队的秃鹫车驾驶员，他如鱼得水，每天都借巡逻为名出没于行星各个角落。于是，在日益疲软的边防部队中，这个"热衷于边防事业的小伙子"自然成为了晋级的首选。

人类新纪元的二十五世纪末，行会战争结束后不久，银河系中最强大的三个种族开始了宿命式的接触。飞速发展的人类联邦 Terran，疯狂繁殖的类虫种族 Zerg 和墨守成规的类宗教种族 Protoss，这三个几乎毫无相似之处的种族却有一个共性，那就是都具有很强的排他意识。反观历史，以宗教信仰为背景的排他行为往往表现最为激进。

银河历 2499 年 12 月 08 日，Protoss 的圣堂武士 Tassadar 在其最高行政机构"枢机主教团"的授意下，率领舰队出现在传送空间，将幽波实验正进行得热火朝天的 Chau Sara 联邦殖民地化为了废墟。当联邦了解到 Protoss 的真正目标是被幽波发生器吸引来的 Zerg 时，他们顿时慌了手脚，并在最短的时间内开启了秘密安置在 Mar Sara 行星的幽波发生器，期望 Zerg 能将聚集在该行星的极端派系尽快消灭。为了保证行动的一致性，联邦并没有对攻击殖民地的 Zerg 作出任何反应。

Zerg 的大规模入侵和联邦的按兵不动最终促使驻守 Mar Sara 殖民地的 Raynor 上校带领他的边防部队与极端派系一起走上了反联邦之路。种种迹象表明，他的反叛似乎是蓄谋已久。在撤离殖民地之前，他协助 Mengsk 将军从殖民地科研前哨站的网络中盗取了幽波发生器的资料，尽管当时他并不清楚那意味着什么。

Raynor 上校和 Mengsk 将军的部队一起撤离到最近的独立殖民地 Antiga Prime 十三个小时后，Protoss 的战舰群出现在 Mar Sara 行星轨道上，随即进行了行星打击。怒吼的光束炮将 Mar Sara 行星表面的所有生命形态彻底毁灭，欣欣向荣的生物圈在转瞬之间灰飞烟灭。

面对自己亲手制造的死亡星球，Tassadar，这个最具领悟力与包容性的圣堂武士，开始怀疑权威的正确性。他冷静地审视枢机主教团赋予他的任务，他逐渐意识到不管出于何种原因，实施行星打击都是野蛮的、非文明的，他甚至打算重新认识古代宗教首领 Adun 所建立的社会体系，包括执法官和圣堂武士的等级制度。

Mengsk 将军之所以选择 Antiga Prime 殖民地作为下一个据点，是因为该殖民地对联邦有着很深的敌意。可以说，他们和 Mengsk 派系对联邦的仇恨是一脉相承，都源于行会战争期间，联邦使用核子武器实施的行星打击。

为了激化 AP 殖民地与联邦的冲突，Mengsk 将军决定暗杀联邦驻该地的政府官员。因为这次任务，Raynor 上校和 Kerrigan 中尉终于有了认识的机会。不过，他们在野外的第一次相遇却是非常的草率。

当 Raynor 上校发现 Kerrigan 中尉先到达会合点时，他非常吃惊，原本他对自己秃鹫车的速度有着绝对的自信。同时，Kerrigan 中尉迷人的外表也令他印象深刻，恐怕还不只印象深刻这么简单。

"Raynor 上校，我已完成对本地区的侦察，请你……"原本有板有眼地进行汇报的 Kerrigan 中尉忽然意识到了什么，她随即有几分恼火地骂道，"你这头满脑子肮脏想法的猪！"

"喂！我可没对你说什么啊！"Raynor 上校的惊慌是可以理解的，虽然他还在嘴硬。

"没错，但是你在想。"

"好吧，算你厉害。"Raynor 只好自认倒霉，"我本不相信幽灵会心灵感应。我们先把'正事'办完再说，好吗？"

"好吧。"Kerrigan 中尉拔出了"幽灵"特工专用的九号手枪。

暗杀计划成功后，AP 殖民地被联邦认定为叛乱地区，这正合殖民地的意，更合 Mengsk 将军的意。他正期待着联邦警备军的大举进攻，因为他已拥有了联邦意想不到的武器——幽能波形发生器。

Kerrigan 中尉运用"幽灵"的伪装技能秘密地将幽波发生器安置到联邦警备军的聚集地，随之而来的 Zerg 重创了对此毫无防备的联邦警备军。在此之后，Mengsk 将军，这个预见到自己胜利在望的战争狂人，一不做二不休，亲率舰队进攻联邦首都行星 Tarsonis。

首先利用巡洋舰的重炮撕开轨道空间上的强大防线；再利用小型战机群对行星投放大量的幽波发生器，就是如此简单的战术却表现出极为有效的杀伤力。幽波发生器如同灯塔一般引来无数的 Zerg，它们以摧枯拉朽的数量优势突破了联邦最精锐的防御力量，将"对虫类的恐惧"散布到整个 Tarsonis 星球。

正当得意洋洋的 Mengsk 将军欣赏着这场自编自导的名为"联邦末日"的舞台剧时，圣堂武士 Tassadar 的舰队再次赶到，他们并没有如 Mengsk 将军所期望的那样进行行星打击，而是直扑 Zerg 的首脑蜂房，也就是孵化中心。

为了防止联邦的残余力量乘机逃跑，Mengsk 将军决定给自行其是的 Protoss 一点儿颜色看看。他命令 Kerrigan 中尉率领部分兵力阻挡 Protoss 对 Zerg 的进攻，以加速联邦的灭亡，而主力部队则继续留在行星轨道平台上静观其变。对此安排，虽然 Kerrigan 中尉没有任何异议，Raynor 上校却极力反对。

"你为什么要这么做，Kerrigan？听我说，我知道你的过去。我是说，我听说了那些谣言。我知道你曾是 Zerg 实验的一部分，是 Mengsk 救了你，可是你并不欠他什么！要知道，我也救了你好多次呢。"

"Jim，别玩英雄救美那一套了。这对你有时很适合，只是现在……现在不行。我不用别人来救，我知道我在干什么，我知道我该去的地方。我知道这些的原因是……我只是知道罢了。我是个幽灵，还记得吗？Arcturus 的想法不会错，我了解他。"

"我真希望你是对的，Kerrigan，我等着你胜利归来。哈，这么说真是奇怪。"

名为"新盖茨堡"的战役以拉锯战的形式持续了六个小时，Zerg要消灭联邦的残余力量，Protoss想消灭Zerg，而Kerrigan中尉则在努力阻止Protoss的推进。

时间一分一秒地过去，Kerrigan的部队在与Protoss的交战中伤亡惨重，但她最终迫使圣堂武士Tassadur放弃了作战。虫类们对这能够战胜Protoss的力量充满了惊讶，也充满了获取力量的渴望。在欲望的驱使下，无所顾忌的Zerg不再理会危在一息的联邦，转而对Kerrigan中尉的残余部队发动了猛攻

Kerrigan：我是Kerrigan中尉。我们已击退了Protoss，但现在正遭到大量Zerg的冲击。我们的情况非常危急，我们需要紧急撤离，请立即派运送舰队支援……

Mengsk：切断与Kerrigan中尉的通讯；我们要离开这里。

Raynor：什么！你要把Kerrigan留在那儿？！

Mengsk：我是你们的最高指挥官Mengsk将军，所有舰队听我的指示，准备撤离Tarsonis行星

Raynor：Arcturus！你这个混蛋！不要这么做！

Mengsk：传令官，向舰队发出信号，离开行星轨道 快！联邦可能会开启最后的防御武器。

Kerrigan：Mengsk指挥官？Jim？发生了什么事……

Mengsk将军的部队从被Zerg占据的Tarsonis星球成功撤离后不久便宣布废除联邦，建立Terran帝国，自封皇帝，登基为Arcturus一世。而带领自己的部队驶向茫茫星海的Raynor上校很快被皇帝陛下宣布为叛国者，这和Kerrigan中尉被确认为"帝国烈士"并没有什么本质上的区别。

三、幕间休息

银灰色的门无声轻盈地向两旁滑开，Libra Night中尉有些神经质地握住左手腕走了进去。不出所料，Raynor指挥官仍和往常一样望着Hyperion巡洋舰外的星空，处于发呆和思考之间的某种状态。

"像你这样悠闲的叛国者倒也少见。"Night中尉松开手腕，找了把有靠背的椅子坐下。

"我就快要习惯了。"Raynor指挥官回过头来，满是胡须的脸上带着并不恰如其分的微笑，"总有一天，我恐怕连自己都会背叛！"

"为了他人背叛他人，还打算为了他人背叛自己。看来你真是不折不扣的利他主义者。"Night中尉取下帽子理了理，随手放到了平滑的桌面上。

"如果我是利他主义者，我就不该让她一个人去，所以你的结论是错误的。"Raynor指挥官又回过头去注视着窗外的黑暗。

"我的结论是不会错的，错的是你的思维方式。"

"……"

"Jim，Kerrigan中尉已经死了，她不可能从Tarsonis行星生还。"Night中尉努力让自己保持住语言上严肃的势头。

"我每天都做着同样的梦。"指挥官像是在自言自语，"梦中我见到一个星球，每时每刻，都有火焰流过星球的表面，将一切化为灰烬。即使这样，仍有生命在那上面孕育，可怕的，奇异的生命，它们在生长，在成熟，数量越来越多……"

那就是Zerg诞生的地方，Zerus星球，Night中尉心里暗自想着。

"……我看到无数扭曲的形体在培养液中漂浮，它们的眼神充满了智慧与憎恨 交错，在那些怪物中，我看到了一个熟悉的模糊影像，我走过去，我认出了那是Kerrigan，她睁开眼，呼唤着我的名字 每当这时，我就会从梦中醒来。"

"你就会从梦中醒来？"Night中尉抬起头来望着天花板说，"我看你是沉迷于梦中不肯醒来吧。"

"Kerrigan是在用心灵传感向我求救，她正被Zerg感染！"

"既然你知道她正在被感染，你就应该当她已经死了。"Night中尉硬着头皮说

"我不能眼看着她成为Zerg！"

"你会杀了她？"Night中尉饶有兴趣地问。

"是的！是的！那又怎样！"Raynor指挥官忽然变得暴躁起来，"如果我无法挽救她的生命，至少也要挽救她的灵魂！"

"有时我真不明白，"Night中尉忍不住笑了，他想他先前的努力全白费了，"你究竟是自私呢，还是无私？"

"你曾告诉我世事无绝对，我只知要做该做的事。"指挥官又恢复了平静。

"Jim，我们真是不同类型，"Night中尉语带双关地说，"我从来都努力做想做的……"

此刻，一个讯息通过回路传了进来，通讯女兵柔和的声音异常清晰。"探测到前方的Char行星上有异常的巨大能量波动，和幽能的波形极为相似。"

"她就在那儿，无论如何我都得找到她！"Raynor指挥官没有丝毫迟疑地向外走去。

Night中尉站起身来，揉了揉自己的双眼，显得有些疲倦。

四、Sarah Kerrigan

大多数星际航行者对Char行星，这个表面呈灰色的星球，都持一种敬而远之的态度。极度匮乏的资源状况，难以捉摸的天气变化，贪婪成性的爬行兽以及亦真亦假的不明事件，都是导致此种态度产生的原因。若说什么种族（即便是无家可归的种族）会有兴趣到这不毛之地来大动干戈，实在叫人难以相信。

然而事实胜于雄辩，Hyperion巡洋舰降落的地方，显然是个曾经的战场，Terran与Zerg的战场。人类和虫类散乱的尸体如同疯长的怪异植物般延伸至视线所不及的远处，唯一活动物体是面对这笔不义之财欣喜若狂的爬行兽们，它们不厌其烦地将尸体分门别类，然后长途跋涉地拖到自己的巢穴储备起来。

Raynor指挥官蹲下来，仔细检视着一名工程兵的尸体。由于T－280型工程装甲的保护，这具尸体保存得较为完整。即使如此，指挥官还是不得不尽量避免去看那张被劈成两半的脸。

"帝国警备军的Alpha中队，"指挥官得出了结论，"我想是Arcturus派来找Kerrigan的。"

"恐怕不需要我来提醒你，Alpha中队的战斗力是我们的五倍以上，而现在这里躺着他们七成的士兵。"Night中尉将帽沿拉低，遮住自己的视线，以防指挥官觉察他的幸灾乐祸，"在0064，0075和0139地区都有大量Zerg活动的迹象。"

"命令机动部队对三个地区的Zerg展开牵制性攻击，远程攻击部队协同作战，做好随时撤离的准备。"Raynor指挥官抬腿跨上了他心爱的秃鹫车，"把异常能量波动的方位传给我。"

"我最后问你一次，"Night中尉将右手放在秃鹫车的车顶上，"你非去不可吗？"

"你不想去可以不去。"Raynor指挥官看来打算强行关上车顶

"不可理喻。"Night中尉一脸无奈地坐到了副驾驶的座位上，"要是被Zerg发现你超速驾驶，可不是罚款就能了事的。"

"你可别小看我，若论在野地里的速度，我起码算得上银河第二。"Raynor指挥官的双手一旦伸入操纵器，就会立即兴奋起来，这是一种由来已久的惯性。

Night中尉没问谁是银河第一，他本想说你最多也只能算第三。

官兵们目送指挥官的秃鹫车绝尘而去。他们中的大多数都正想着他常说的话，"任何时候，都不要和Zerg进行数量上的对抗，要知道，这些聪明的畜生可没有人口管制的政策。"

"因为我们的男女比例严重失调。"这是向来在该严肃时不严肃的Night中尉补充的话。

天色已有些暗了下来。在越来越恶劣的土地上，秃鹫车的速度依然丝毫未减。远处，隐隐传来沉闷的枪炮声和依稀可辨的血光之色。

"奇怪，居然一个Zerg也没遇到。"Raynor指挥官紧绷的神经得不到释放的机会，反而产生了一种有劲使不出来的空虚感。

"要是你想遇到的话，越过左边的山头就行了。"Night中尉友善地说。

"从统计学的观点来讲，这不是我想不想就能决定的问题。"Raynor指挥官一边说，一边向警惕地打量着左边的丘陵地带。

"你认为你现在的处境不太正常？"

"自从我遇到你以后，好像我的人生就一直不怎么正常。"Raynor指挥官忽然用开玩笑的口吻说，不知是不是由于过分紧张所必须的调节手段。

"你多大时遇到我的？"

"应该没超过十岁吧。"

"还好，你没办法将十岁以前干的那些蠢事算到我头上。"Night中尉停顿了几秒钟，然后指着车窗右侧说，"我建议你和那个东西保持距离。"

指挥官顺着中尉指的方向看去，他有些不太相信自己的眼睛，较远处，原先被他以为是废弃建筑的庞大物体正伸出难以估算的触手对着天空张牙舞爪，那狂野放肆目空一切的样子比进行宣传演讲时的Mengsk将军有过之而无不及。

"没想到这个一毛不拔的星球居然能养活这种体型的动物。"指挥官认为此时保持"镇静"比保持"距离"更为重要。

"那就是一切Zerg的主宰，拥有绝对完美的纯净本质。"Night中尉平淡的口气听上去像是用三流的广告词在介绍三流的政界人士，他的右手不知何时已握住了左手腕。

"绝对完美的纯净本质？真是不可貌相！我只希望它不要留意到我这渺小之物的存在。"Raynor指挥官不无讽刺地说。就在这时，秃鹫车上的定位仪发出了提示目标已接近的微弱尖叫声。

秃鹫车在距Zerg孵化室一公里远的地方停了下来。指挥官关掉越发叫得起劲的定位仪，和中尉两人小心翼翼地下了车。四周有些过分的宁静，远处，那个仍在进行肢体表演的巨型生物丝毫没有要停下来的迹象。

通常情况下，孵化室会间歇性地向外弹出孢子，孢子分裂为幼虫，幼虫再在室外的孵化池中突变为不同种类的成虫。但在这里，既没有幼虫，也没有成虫。孵化室暗绿色的外壁发出淡淡的微光，照亮了孵化池内椭圆形的"蛹"。

这个静静孵化着的半透明物体发出强烈的可见能量波形，里面的物种似乎已经活性化，隐约可见的人形物让人不由自主地会产生毛骨悚然的感觉。

"据说大多数昆虫蛹化后都会患上严重的幽闭恐怖症，你对此怎么看？"指挥官的声音听上去像是某种动物低沉的嘶叫。他回过身去，从秃鹫车的头部取出了几枚蜘蛛雷。

"我没想到你也会有完全丧失理智的时候。"Night中尉第一次产生了近乎矛盾的感觉，在那一瞬间，他想带指挥官离开这里。

"你走吧，"Raynor指挥官干脆地说，"我要待在这里，等她出来。"

"……我本不想在这里打搅你们两人的重逢。"中尉对着"蛹"伸出右手，他感受到"蛹"中那超越一切人类法则的力量还在不断壮大，"但里面的似乎已经不是……"

他忽然缩回手，拉着Raynor指挥官退到了秃鹫车后。

在整个银河系的生物史上，恐怕从未有过哪个物种的诞生是如此的夸张。能量急剧膨胀的"蛹"以爆炸的方式裂开，整个孵化室被夷为平地。失衡的力场产生了能量波的乱流，这些波形让周围的空间看上去似乎是出现了扭曲。

在爆炸点的中心，站立着一个全新的物种。虽然她有着橄榄色的皮肤和淡黄色的眼睛；但总的来说她的形体还是倾向于人类而不是Zerg，不但如此，单看她人类的部分，她还显得相当有魅力。

当她对着远处的巨大生命俯下身体时，她背上的两排尚未发育完全的刀刃一般的骨翅格外醒目。

"我因你的意志而生，我的父亲。"她的声音听上去像是个烦恼的孩子，"种群的利益将是我的利益，你的思想将是我的思想，我将服从你，就如同服从我自己。"

"消灭Zerg的敌人，我的女儿。要让他们在种族的意志面前获得本质的净化，他们的死亡将使你成熟，我的孩子，就好像Xel'Naga使我成熟。现在，我会静静地注视着这一切的发生。"巨型生物的意识直接进入了她的头脑中。

她站起身来，将思维传遍了整个星球，所有的Zerg都因她的到来而狂乱不已。这些进入了最佳杀戮状态的类虫生物要用敌人的鲜血来庆祝女王的诞生。

此时，女王忽然感受到某种不安定因素的存在。

"Kerrigan！真的是你吗？"

这太过熟悉的声音令她苦恼，任何残留的人性都令Zerg的女王异常苦恼。她并不愿见到这个并不陌生的人类，那张满是胡须的脸显得有些憔悴，有些……痛苦。

"是我，Raynor，我就是你要找的那个人，但我已不是Sarah Kerrigan，我是Zerg的女王。"女王淡黄色的眼睛闪动着，"Jim，你不该来这里。"

"Sarah，"Raynor指挥官努力控制着胸中呼之欲出的情感洪流，"是你，是你让我来的。你知道吗？我一直梦到你，梦到你向

我求救。"

"是的，当我还是人类时，我的意识穿越虚空呼唤着你……"女王的声音有些低沉，"但那只是孩童时的梦想，现在我已长大，我无法告诉你成为Zerg的感觉，那是一种绝对的……自由。"

"你为什么不说你已屈服于权力意志呢？"原本静静站在指挥官身后的Night中尉突然开口问道

"只有Zerg的体质，才能使我摆脱Terran的科学家强加给我的一切，那是身为人类的我无法做到的。"女王的耐心用尽了，"现在你走吧，Raynor指挥官，还有你，Night中尉，要不就在这里眼看着你们的部队被一块块切成碎片。"

刹那间响起的奔跑声撼动了大地，无数隐藏着的Zerg从地下冒出，铺天盖地的变异飞行物种有如七月的浓云一般将天空遮盖，它们在女王的周围越聚越多。这是一场没有胜败可言的对抗。

"现在要想使用蜘蛛雷已经太晚了。"Night中尉悄声提醒指挥官。

Raynor指挥官明白自己已别无选择，眼前这个人已不再是自己的爱人，而是一心追求完美的变种，是要将整个银河染成红色的魔物。

"过去就像是一场值得回忆的梦，而现在，"Raynor指挥官凝视着近在眼前却遥不可及的Kerrigan，缓缓地说，"不过是梦醒了。"

说完，他转身朝自己的秃鹫车走去，那才是永远不会背弃自己的存在。然而，指挥官刚刚跨出几步，一阵突如其来的晕眩感在顷刻间将他击倒。

"不用担心，只是暂时性的昏迷。"仍旧站在原地的Night中尉对面带忧色的女王解释道，他看来不想去理会指挥官的死活。

"你打算待在这里当孩子们的晚餐吗？"女王似乎不愿与中尉多谈，"带这个软弱的人类走！"

"抛开陈腐的审美观念，你那张拟人化的脸还真是有些……可爱。"Night中尉明白她误解了指挥官昏迷的原因，他沉默片刻后忽然对女王微微一笑，同时抬起了左手，在那只充满象征意味的手中，似乎握有什么看不见的东西。

"Kerrigan，"在女王的头脑中响起的，似乎是Night中尉的声音，但已不太像人类的语言，"虽然你变得十分强大，但那是以无法挽回之物作为代价。你的心灵已被Zerg占有，并将随着它的成长而烟消云散。你永远不能再对人类使用心灵传感的能力，更无法达到所谓的完美。不管你再怎样努力，你也只是一个对Xel' Naga造物的仿制品，你不可能成为Zerg真正的主宰，更不可能具有纯净的本质与形体。"声音停顿了几秒钟，继续道，"我知道这些话并不能动摇你的意志，甚至反而强化了你追求完美的欲望，但你与你所追寻的目标将永远都有一步之遥。记住我今天的话，Kerrigan，你将死在一个人类的手中，当他醒悟之时，就是你生命时钟倒计时的开始，到那个时候，你必会为放弃人类的荣耀与尊严，成为进化链的奴隶而后悔莫及。"

Night中尉的双眼迸发出绚丽的幽蓝色的光芒，那是Protoss人使用"心灵之力"时才会具有的特征，就在同一刻，他抬起的左手自上方挥下，女王感到肩膀被看不见的刀刃划破，她的身后，Zerg的躯体被劈碎，空中飞行物种的残片无声地飘落下来，看上去像是[illegible]的邪恶花[illegible]

"要是想拥有这种能力的话，你就过来试试。"略带嘲讽的语气令新生的女王怒不可当

她几乎决定要在[illegible]的[illegible]下去与这未知的力量较量一番

"要当心，我的孩子。"主宰[illegible]Zerg的意志再次进入了女王的头脑，"那是Protoss黑暗圣堂武士使用的光刃，全银河中最厉害的单兵作战武器，它的力量能够结束我们Zerg的本质存在。别让不洁的思维影响你的本性，要学会等待，总有一天，你会获得那种力量。"

女王犹豫着，恐怕她还会犹豫很长一段的时间，直到她拥有足够的实力来克服内心的恐惧

Night中尉再次对这个曾经天真的女孩微微一笑，他知道在这女孩心中已孕育着无比坚定的信念，那将促使她去改变莫测的未来，而这，正是他所期待的

中尉掉头向睡得香甜的指挥官走去，他有些神经质地握着自己的左手腕

五、最后的Xel'Naga

Hyperion巡洋舰将Char行星留在身后，再度驶进无尽的星海。

躺在休眠舱内的Night中尉深深地陷入了介于发呆与思考之间的某种状态

当同伴们开始在Zerus星球制造Zerg的时候，我独自一人回到被我们这些制造者遗弃的Protoss人中间，和他们一同建立起高度完备的社会体制。圣堂武士、执法官和枢机主教团构成了社会结构理论上的平衡点。然而，真正意义上的平衡迟迟难以实现，Protoss虽然拥有纯净的形体，本质上却充斥着极端的个人主义。

由于形体的纯净而必然产生的极端个人主义，正是使得同伴们放弃Protoss的原因。同伴们也太急躁了。哪有什么物种，一出现就是完美无缺的呢？Protoss虽然有着缺陷，却也有着自我进化，自我完备的倾向。

我决定创造一个潜在的社会构成来完善Protoss社会，那就是黑暗圣堂武士，他们将作为幕后的监督者，防止极端个人主义的膨胀，调节不稳定的社会因素。就在我的工作快要完成的时候，Zerus的同伴们遭到了Zerg的反噬。我不清楚他们是不是故意这么做的，但仅剩一人的我失去了创造的乐趣，我离开了Protoss。没有完成的黑暗圣堂武士还不会完全隐藏自己的存在，那些孩子最终未能逃脱被枢机主教团放逐的命运。

心无所属的我独自在银河间流浪，直到我遇到了Terran。这个原本被我以为会在两百年内灭亡的种族在两千年后依然屹立不倒，并且不断繁荣壮大，这让我产生了新的想法，新的乐趣。

同伴们，我会继续观察下去，直到你们创造的物种，自然创造的物种和我完善的物种分出胜负的那一天。

我知道也许我很愚蠢，也许胜负根本就不存在。但我会一直注视着，直到所有物种都灭绝；或者，和你们一样，被自己的创造物所消灭……■

"阿嚏！阿——嚏！！"最近石子一直喷嚏连连，疑似背后有人骂俺，四面打听反遭白眼……奇怪，奇怪！后经马哥指点，方恍然大悟……哦，原来如此啊！

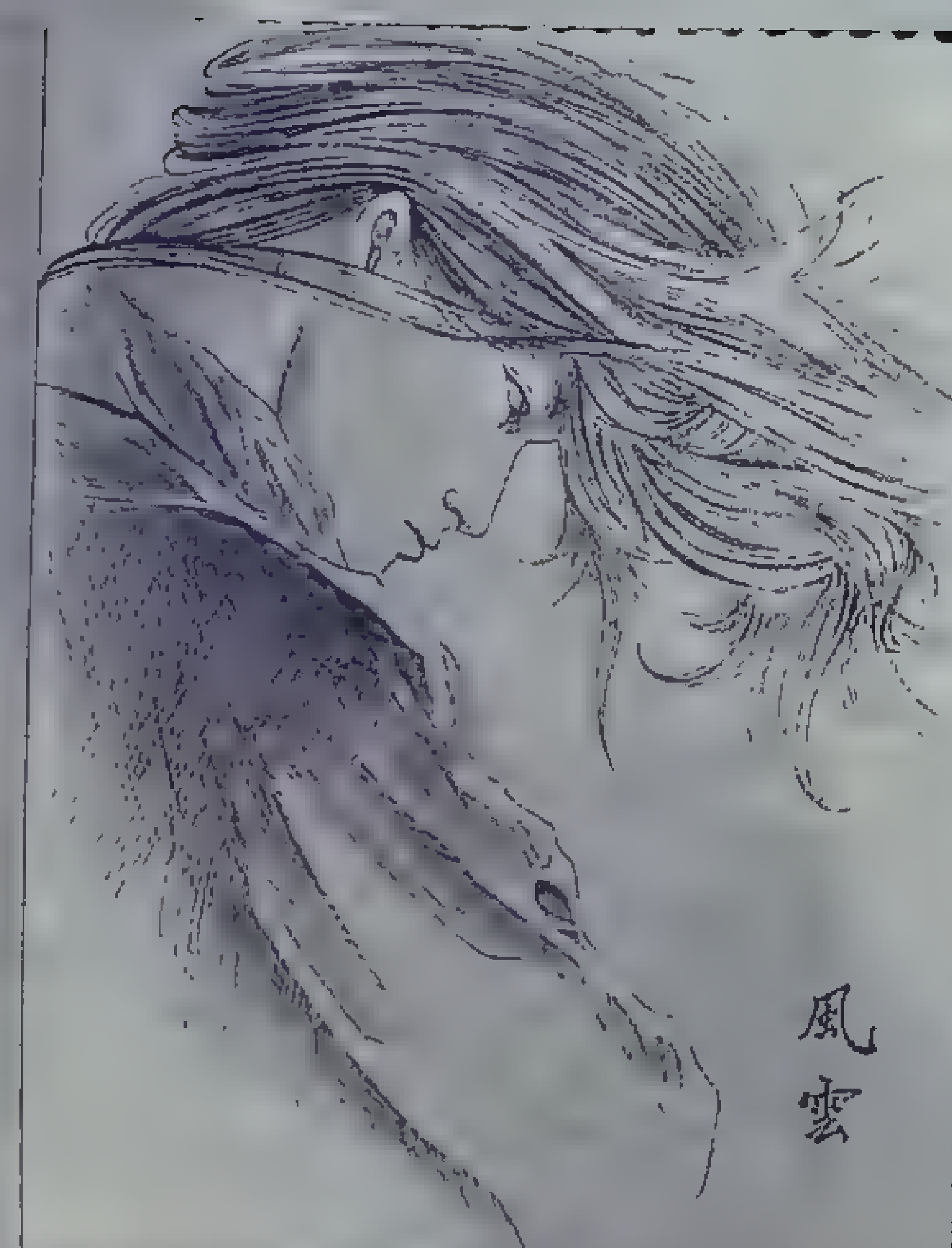
9月调查问卷有读者这样评述石子种的花草："《不哭死神步惊云》有如亡灵巫师般恐怖，而《和服凌波》更有侮蔑众玩家心中偶像之嫌疑……若是石子不赶快向玩家请罪，我们就要用信件——砸死她！"哇！！好可怕——！！我闪！

不对，还不能闪（石子：党和人民需要我啊！众画友：我踩，踩，踩！石子：哇……> _ <！）。石子也承认有些读者的画确实不够完美，但他们对人体比例、画面布局和背景安排都把握得比较准确，只是在画功上还欠缺练习。石子虽然挑剔，但对于这些有"前途"的玩家兼漫画爱好者，也是很支持的。毕竟镜花园栏目就是给大家练手的嘛。所以，石子会努力提高花园的美观度，大家也要继续努力地创作哦！~

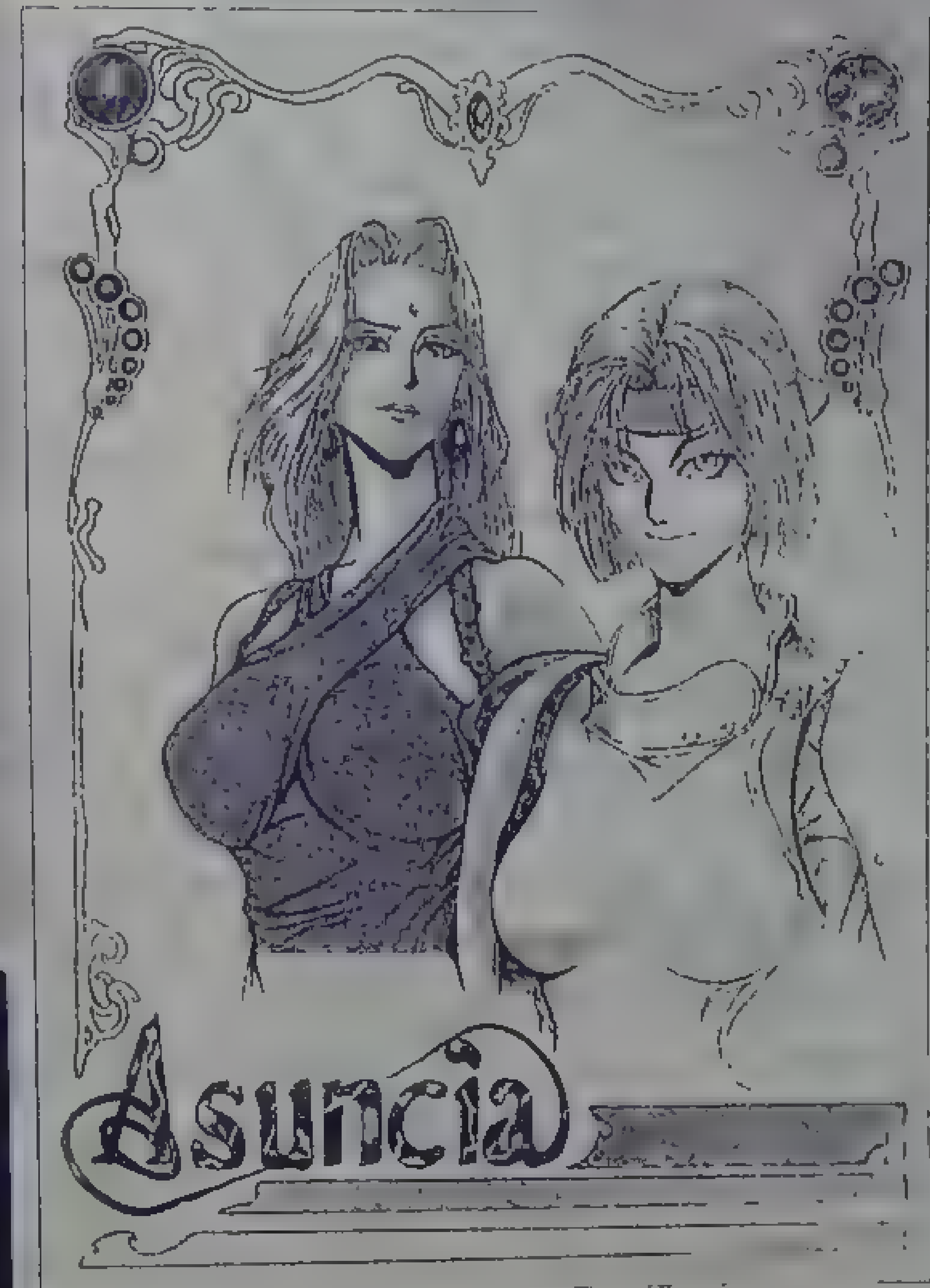
上期最佳作品：福建陈钡的《赤龙的异想》



《罗德岛战记》 北京 三[illegible]



《风云》 浙江 阿军（请作者速与本刊联系）



《Asuncia——魔杖的咒缚》 福建 阿龙

欢迎投稿镜花园，本园画稿以热门游戏为主，原创、临摹均可，单幅、四格皆收，作品规格不限。凡刊登在本刊的画作均有稿费，黑白稿最低30元，彩色画稿最低50元。获得最佳作品奖的，稿费加倍！

投稿途径：信件或E-mail均可，但请务必注明"《镜花园》栏目收"。

本园地址：北京813信箱（100037）或reader@fcgm.com.cn





江西　苏霄

《星愿》　上海　吴晴

《Diablo2》的幕后故事　贵州　柳林



难症会诊

向所有热心助人的玩友致敬！

《难症会诊》攻略

* 主角：菜鸟、老鸟和中鸟玩家……

  病号：请写明游戏名称、版本和具体症状。

  医师：请务必写明您的详细通讯地址。
* EXP：如您提供的答案被刊登在第 N 期，将获赠第 N+1 期杂志；超过 300 字的解答另计稿费。
* LEVEL UP：

  年底评选 5 位"会诊专家"，赠阅来年全年杂志。
* 传送门：北京 813 信箱《难症会诊》(100037)

  或 reader@fcgm.com.cn
* AWEI 提示：①支持正版游戏软件。

  ②尽信攻略则不如无攻略。

取药处

1.《暗黑破坏神 II》

【问】①在宝石中有一种宝石：最大的骷髅，头上有宝石的那种。不知是怎样用"宝盒"合成的？

②我在网上看到一则"秘技"是：

获得巫师(Necromancers)终极武器(STROKE OF DEATH)的步骤：召唤一只 golems，释放一只 bonespirit，然后死亡。当你再生了之后，输入这样的一串句子：THEDARKMUSTFEED，如此输入以后，查看自己的物品栏时会发现已经拥有"STROKE OF DEATH"了！

获得战士(Paladins)的终极武器(HOLY AVENGER)的步骤：按照以下顺序释放符咒：Meditation、Prayer、Concentration、Prayer、Prayer、Meditation、Concentration、Medidtation。然后用"Hand Of God"符咒杀死一只怪物，跟着输入 IHAVESERVEDYOU，如此输入以后查看自己的物品栏时会发现已经拥有"Holy Avenger"了。

不知小弟我愚笨还是这"秘技"有"水"？还有，"Hand Of God"是 What？请多多指教，不胜感激！

【答】宝石一共有 5 个级别，骷髅宝石从低到高的五个级别分别是：头骨碎片(CHIPPED SKULL)、裂纹头骨(FLAWE SKULL)、头骨(SKULL)、无损头骨(FLAWLESS SKULL)、完美头骨(PERFECT SKULL)。每一块高级别的宝石需要用三块次高级别的宝石合成(用 CUBE 合成)，那么，完美头骨如果用碎片合成的话就需要 81 块头骨碎片！

很不幸，你看到的秘技是假的。Hand of God 据说是 Fist of the Heavens(天堂之拳)在游戏发售以前的名字。　(上海. Prettymax)

2.《大刀》

【问】我在第 11 关"雅典卫城"结尾，已经用 5 块字母版打开了铁门，并且杀死了旁边洞穴中的三头狗，最后一道最大的铁门怎么还是打不开？怎么过关？是不是缺什么东西？攻略上没有说明！请帮我！谢谢！

【答】当你用 5 把密匙打开了铁门之后，在铁门右边墙上的栏杆就会马上升了起来。此时你只要过去转动栏杆后的转轮，这样就能把那扇最大的铁门打开，最后进入前面摆着海王雕像的雄伟大厅即可过关。

(上海　谷子工作室/徐赤枫)

3.《西风狂诗曲 II暴风雨》

【问】玩到第 2 张盘公主被拐救回后主角叔叔放狼烟求救，主角赶到后一番对话，说要和李察十勇士之一的一个战车团打仗，在和主角叔叔对完话后，游戏就自动退出，试了很多次，都无法过去，不知是怎么回事，是不是游戏的 BUG，可否解决？望赐教，本人感激不尽。　(陆庆)

【答】不是游戏的 BUG，这种事小弟也遇到过。小弟先是玩的 D 版，也是玩到打李察十勇士那，就是刚救完打公主，和主角的叔叔对话完毕后，游戏就自动退出。我连系统都重装了一遍，还是不行。后来咬咬牙，买了套正版(谁让我迷呢！;))，到那儿的时候，一点问题都没有，一气通关。

(春风)

4.《独闯天涯》

【问】玩到由地下通道进入"巨大的矿坑"一关，游戏资料读取完后，出现一个对话框"读取临时文件时错误！"按回车键确定后进入游戏，但此时身上的所有物品和服装均消失，不知该如何是好。我的机器配置：赛扬 300A，128M，G400(32M)，SBLive！数码版。我买的是正版！

【答】我的情况和你一样，在从地下通道到巨大矿坑的时候，身上的物品会全部消失；但如果舍得丢掉身上一半左右的道具，还是可以成功读过来的。可以丢掉一些小汽车、苹果、橘子，但炸弹不要丢掉，很有用。以后的道具有很多，所以不要吝啬！　(HOODLUM)

①在保证足够的内存和剩余硬盘空间、确认虚拟内存设置合理以及没有超频的前提下，读取最近记录重来一次。②若故障依旧，说明安装时/后有文件损坏，检测硬盘并重装游戏。③如果还无法排除故障，

有理由怀疑光盘损坏或其它质量问题，请与销售商联系调换

（上海　Birdseed）

5.《神偷：黑暗时代》

【问】玩到第二关经过工厂时，从桥上看到底下满地人，按地图所写需潜入通过。可是只要我一进工厂，没走几步，就听人喊"抓贼呀！"于是陷入人民的汪洋大海中，或是经常被四五条大铁锤追得满地跑……虽然他自称屠夫级人物，可是面对这许人也是硬闯不过的呀。我首试自败，平日俺大饼夹牛，自诩为商人，这回看来得改名叫小饼才行。试问哪位大仙有此神通，万望指点一二

【答】本关任务虽不限定杀人，但屠夫级人物恐难生还。工厂重地有一弓箭兵守尽头门外，铁锤兵守右门外，加上场中有俩铁锤兵来回巡逻，上方也有巡逻铁锤兵不断走过，若大胆挥刀而入，声势之大，恐方圆十里的守卫听到同伴警报也要赶来

本关我只用一木棍，几支弓箭便轻松过关。为防止杀一而围上千，可一个个消灭敌人，此刻用木棍甚妙。听到敌人在近处，便闪身附近暗处，来回铁锤兵也能从后一一敲定。等剩一站岗守卫又不能靠近时，一箭搞定。铁锤兵只能智取，否则后面关的机器守卫派上牙也不行。进人工厂时等铁锤兵转身，便沿左墙墙处行进。尽头门右暗处为最佳伏击点（不要出右边红门）。用木棍敲定后，上方巡逻兵并不觉察，移走铁锤兵后，出门敲定箭手，移走……此刻你会发现敲人更艺术。

（湖北荆州　涂强）

这是通过工厂的路线：一直沿着轨道走，直到一个门前，门的右边有向上的梯子。穿过这个门，爬上前方的平台后向左转，在第一个岔路口向右转。有两个持铁锤的卫兵把守。躲在暗处射杀他们后就可以来到工厂了。走到工厂后，你的面前有两个门。从右边的门可以到达机房，躲过士兵从机房一直走到右边的走廊，在第一个岔路右转，从一条木制小路进入工厂内部。走到小路的尽头处下楼，趁正在制造武器的卫兵不备时向右走去，一直走到监狱为止。在监狱门口，可以听到守卫的士兵谈起卡特被关在第四区中。不久，一个卫兵会走开，给了你一个偷取钥匙的机会。得到钥匙后，绕过另一个守卫的士兵，就可安全进入监狱了。

（四川成都　Caron）

6.《魔鬼英豪》

【问】游戏中有攻击、防御、手、剑、斧等技巧，剑、斧等是使用相应的武器提升技能的，手我想大该是空手，防御大该是战斗时使用防御才会提升的，那攻击是什么呢？如何提升攻击的等级？为何我的攻击等级是0，经验也是0：－ <我的剑的等级可是8啊！

【答】在升级前，把"剑的等级"左边的箭头用鼠标点到"攻击等级"上，升级时所得的经验就会分配给"攻击等级"。（山东青岛　timelast）

7.《魔法师传奇》

【问】来到爱琴王国的艾瑞曼托斯山时遇到一个问题：武休斯要我解开大厅中"魔法国际象棋游戏"的谜题，虽然我的怪物已走到大厅尽头，正门仍无法打开，估计是走法不对。特此请教怎样才能解开这个谜题？

【答】让你的怪物踏在右边有血石的台阶上，前几次可能踩不中，多试几次就可以了，建议最好用有手的生物。（江苏盐城　陈荣荣）

8.《剑侠情缘2》

【问】[illegible]也找不到……转了所有的地方也没找到……[illegible]

【答】在中都找柴嵩去找酒店，[illegible]上角进酒后，先去酒馆，没有柴嵩的消息，[illegible]大的进香仪式；再找到东门翻进小仙女的家，从家丁口中[illegible]进香了；去龙音寺，发生自动情节，并与柴嵩见面；[illegible]的围墙走，在寺后面找到柴嵩的小屋，进去可见到[illegible]；之后柴嵩出门，主角再去酒馆，没有发现柴嵩，于是去了一去[illegible]情，再回小屋，即可见到柴嵩回来，然后情节会继续发展下去。在这里，如果开始的顺序不对，很可能在第二次从酒馆回来后找不到柴嵩。本人当时就是一进城直接去龙音寺见了燕若雪和柴嵩，结果导致回小屋时再也无法找到柴嵩，只好重载了一个很远的进度（我苦！）。（安徽合肥　叶茂）

9.《恶灵》

【问】拿到钥匙和火柴后应干什么？

【答】到二楼的客厅（上楼后左转、左转、右转）听电话中的留言（别忘了桌子上的字条，电视也可以看）。再下楼就会听到一阵钢琴声（阴森森的），到二楼的钢琴室（二楼最右边的室子），你会发现……下面的自己玩吧，祝你好运。（内蒙古　赵巍）

10.《轩辕剑3》

【问】到大马士革的武器店，老板说什么也不让我上二楼。我知道上不上去不会影响剧情，但我很想知道这儿到底能不能上去呢？

【答】上不去的，这里也没有任何支线任务，不用惦记了！

（浙江金华　徐向荣）

11.《最终战记》(《赛普特拉战记》)

【问】我已经可以随意的驾驶飞船在1到7层间穿梭。但是当我拿到呼吸面具，装备后想进入Mold Forest的毒气区域时，得到的结果和没带一样，不能进入，说呼吸困难。怎么回事啊？麻烦各位赐教，谢谢。

【答】先回到大地图上，将队员改为Maya、Badu和另外任一队员，除了Badu以外的人装备呼吸面具，即可进入毒气区域。（甘肃白银　Laser）

12.《梦幻模拟战Ⅱ》(中文PC版)

【问】请问SS版的秘技是否能在PC版上使用，PC版上除了鼠标（可进行任何操作）外，键盘上我只找到ALT（确定）、CTRL（取消）、SHIFT和TAB（都是切换），用SS版上的秘技总是无法成功。如果PC版有新的秘技，那么是什么？

【答】SS版移植到PC版上后，它们的全部程式将发生改变，所以，秘技是不可能通用的。小生在各大著名的游戏网上为君寻找了一番，结果还是不见有相关的PC秘技，看来是无指望了。

（上海　谷子工作室/徐赤凯）

13.《笑傲江湖》

【问】当令狐冲被逐出师门之后（洛阳），有一段支线剧情，令狐会和田伯光去救嫣红楼的红仙姑娘，但是当小弟我进入刑府后，转了n圈也没有发现光盘（正版）中附带的攻略所提到的密道，请问密道在何处？

【答】呵呵呵……我好同情你哟！我也转了两天，眼都红了才找到。哎，一言难尽！告诉你吧，要先从正门进去，然后再往右走，过两个门后，再向左进一个门，里面有床。在床的右边墙上有一个开关，扳一下就行了，这时你再出去，到院中，那里有一口井，打开就是密道了，下去开打吧！（北京　逆风而立）

14.《创龙传》

【问】到西伦村要坐船去路斯大陆，可找不到村长，无法上船，请告诉我村长在哪？

【答】来到了西伦村后，先是从村民口中得知最近怪物和海盗相继骚扰村庄，以至于村长下令封海，任何船只都不许离开码头。于是你来到码头，注意要和守卫的民兵交谈，卫兵会告诉你一定要有村长的出航许可才能出海。这时你才来到村长家（村长会出现），和村长交谈后，村长会给你手书。于是你拿着村长的手书再次来到码头，并于民兵的护送下登上了东方的巴伦岛。（上海　谷子工作室/徐赤凯）

15. 模拟器VGS问题

【问】1.4版，为什么一打开CONNECTIX VGS.EXE文件，就出现"启动程序时出错"，然后上面写到"链接文件CONNECTIX VGS.EXE到不存在的输出MFC42.DLL：6663。"接着是"C：\UNZIPPED\CVGS\CONNECTIX.EXE与系统连接的设备不能正常运转。"望各位师傅们忙里抽闲帮小弟解答一下。

【答】VGS刚出来的时候我也遇到过这个问题，原因是我所下载的VGS是压缩包，里面只有应用程序而没有它所需要的动态链接库文件，后来找到了VGS的原版安装碟安装后就搞定了！看了上面这些经验我想你应该有办法了吧——首先下载MFC42.DLL动态链接库文件，拷贝到WINDOWS\SYSTEM目录下，若还不行就下载VGS原版安装碟的虚拟光碟文件（别怕，才8.62M！）以上两个文件可在http://lone2.yeah.net/找到（很经典的模拟器网站）。（四川成都　Caron）

有可能是MFC42.DLL文件已遭破坏，我也曾遇到过这个问题。可以从WIN98光盘中提取MFC42.DLL文件（注意WIN98的版本号要一致），将其覆盖原来的MFC42.DLL文件，再重新启动看问题是否解决了？可在"查找"—"文件或文件夹"—"包含文字"中填入MFC42.DLL，"搜索"指定为WIN98光盘的系统安装目录（里面有很多CAB压缩包），找到该文件所在压缩包后用WINZIP将其单独解压。

（浙江金华　徐向荣）

【问】1.4版，运行PS盘不到三分钟就一定死机，每回都一样，不知为什么（每次总是就看个开头）。我的配置是PⅢ550/TNT2 PRO32M/128M/，是不是因为我用的是DIRECTX7.0，或是我的大白鲨44X光驱。请问有否办法解决？

【答】这个问题比较复杂，很多情况下都会有该问题发生。可以试试升级为DX7a，有手柄的话拔了并在edit中设置键盘操作，或是去下载一个中文版（感觉并不是简单的汉化，而是有一些内部调整，因为只有该版可支持DAEMON1.5虚拟光驱）。（浙江杭州　余均如）

如果你的PS盘质量没问题，那问题可能就在光驱上。尽管VGS不怎么挑盘，但很挑光驱，如源兴和你的大白鲨44X等。我推荐用美达的40X和ACER40X，这两种都不错（不是做广告，我是在说事实呀）。还有就是系统"脏乱差"的情况，好好打扫一下或者重装系统吧。

（江苏苏州　CG）

【问】当我用VGS模拟《寄生前夜Ⅱ》时只能看片头的动画，看完后便一片寂静，一点反应也没有了WHY？不过我用BLEEM模拟，可以玩（I hate BLEEM，声音和图像不能同步，而且一直有奇怪的声音，很刺耳；还有主角是空心的，手柄设置又很烦，真伤脑筋）。我还是希望用VGS来模拟。如果哪位大虾愿意帮我，他便是我的……

【答】我也试过用VGS1.4版模拟《寄生前夜2》，情况和你的一样，看完片头动画后就一点反应都没有了。经过一些模拟器爱好者的研究，VGS不能完全模拟《寄生前夜2》，但可通过用金手指密码模拟，不过会经常会死机，因此就不推荐使用。看来只好用Bleem！或等VGS的下一版了。（模拟风暴http://et.my163.com）

16. 口袋妖怪（金）(GB)

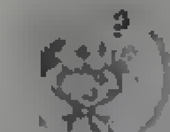
【问】怎样获得151号精灵？怎样获得颜色不同的精灵？请各位高手帮小弟解答。

【答】携带6只闪光妖怪于夜晚10点到12点在31号地区的草地处寻找，就有机会捕到151号。另外，据传：集齐除151和251的所有妖怪以及27只201（含闪光201），得到无限道具（得所有道具后与博士对话），到任意一个山洞都可捕到。

在显示妖怪具体状态时，如果性别旁边有3颗小星，那么它就是这种妖怪中的另色妖怪，即我们常说的闪光精灵。理论上，每种精灵都有其闪光形态，但这种闪光精灵极为罕见，游戏中只有いかりのみずうみ处的暴鲤龙王是游戏硬设的闪光精灵。要想遇到其他妖怪的闪光同类，只有靠运气了。本人只捉到过60号、73号和201号闪光妖怪。不过你可以通过复制创造法看任何妖怪的闪光形态。具体方法：(1)随身携带3只妖怪，第一只会飞翔特技，第二只是你想要的闪光妖怪，第三只为闪光暴鲤龙王。(2)每周二四六举行捕虫大会时从公园右入口进入参加，然后立即从右入口退出，以いいえ回答管理员的询问。(3)再次回到公园后，使用飞翔特技飞回POKE屋，将第2，3只妖怪存入电脑。(4)再间公园右入口，这次回答はい，等发完奖品，身上就多了一只第二只妖怪的闪光形态。

注：此法是利用程序错误将第二、三只精灵合成，它只能看妖怪的闪光形态，第二只妖怪战斗时将恢复到第三只妖怪的形态，因此它不是这种妖怪的真正闪光同类。想获得真正的闪光精灵（战斗时也闪光），可以到sxzlm.home.sohu.com免费预定你想要的任意一种闪光精灵。

（北京　思想者联盟/曹立冬）



候诊室

1.《暗黑破坏神Ⅱ》

O（v1.00）进行到噩梦难度第二章Tal Rasha's Tomb，那个大怪物Duriel太难打了！不仅移动快，攻击力奇高，而且地方狭小，我用Teleport也没用。请指教有何秘法过关，谢谢！我用的是Sorceress，Lev.49/Defense 623（加冰盾以后）/Fireball攻击力205－220。（上海　Daibaw）

○(豪华版)安装后点击图标却显示没有放入光盘，可我[illegible]装几次情况依旧，怎么办？请各位大虾为小弟指[illegible]

(海南海口　[illegible])

2.《西风狂诗曲－基督山恩仇记》

○最新版本，请问在哪个城镇买武器卖到卡罗卡斯的剑术研究会里能赚钱？我在卡罗卡斯武器店里买武器的价格和剑术研究会里卖武器的价格是一样的，根本赚不了钱。请帮帮我，谢谢　(hanzhong)

○梅迪西在救出希罗尼后，在追兵追赶下跳入了因贝鲁监狱处理囚犯尸体的地方。攻略说可摸索到出路，可我怎么也找不到，希望能找到“医治”办法，非常感谢。　(北京　Piero)

3.《剑侠情缘 2》

○在中都酒馆与老板对话得到一罐好酒，并问知当铺的位置。来到当铺，在屋子里有一仆人把守着一扇门，不让进去。从院中断墙处跳入与屋中的小姐和丫环对话，得到一送信的任务，但不知如何完成，还请各位多多指教　(山东　李云峰)

4.《魔鬼英豪》

○进入古塔屠龙后却找不到出口，真真急死气死累死我了。我从头玩起，丝毫未改，但是由传送器进入龙室，一剑一剑，劈了近十分钟(800点呀！)，完了满屋乱跑，出不去了。我一站到进来的传送器上，屏幕上就会出现“龙的出口”字样。呜呼，Help me！　(dd2－new)

5.《万王之王》

○请问当骑士的骑术打到多少才能骑马或骑龙？25级的战士要怎样做才能尽快转职？另外有没有哪位大虾有不要的骑士存档？如果有的话，请将密码发到本人的邮箱里，不胜感激！　(powerbomb@21cn.com)

6.《恶灵》

○当我按照神父的指示找到5颗圣蜡和驱魔用的迷迭香后，实在不知该如何进行了，是不是还有什么道具没有得到？地下的铁门始终不向我开启！(我曾点燃过圣蜡，但30分钟一过，游戏就结束了！)告急，请教高手指点！

(HOODLUM)

○玩到三温暖房间时，找到一个假牙后，房间的温度开始上升，攻略上说用螺丝刀打开控温器，可是我没有螺丝刀，找遍了所有的房间都找不到，我已经找了三天了，剧情发展不下去。特请教！　(iori)

○那个用剑打开的密室(屋里有4个骑士像)，下去进门后门自动锁上了，请问如何开门？现有道具：火柴、无孔的LP版、斧子、牙模和螺丝刀。

(青海西宁　李慧宁&Diablo)

7.《交通巨人》

○游戏中如何设置第二条路线？

(zz)

8.《家园》(中文正版)

○一调到1024×768的分辨率就显示乱码，Why？我的显示器支持1024×768，显卡为丽台TNT2 16M。另外，请问哪里有家园的mp3下载？谢谢。

(powerbomb)

9.《半条命：针锋相对》

○在WORLDS COLLIDE关中，用二楼平台上的两只激光枪射瞎了那个绿色大怪物的双眼，之后该如何做呢？　(北京　史毅文)

10.《魔法师传奇》

[illegible]

([illegible]宁大连　王[illegible])

11.《明星志愿 2000》

[illegible](明星志愿2)便可在《明星志愿2000》中追求方若绮”一说，但我[illegible]了依旧无法进行，即“谈话”选项并无新增项目且在《明星志愿2000》的游戏引导程序中《明星志愿2》的条目显示依旧为暗色，[illegible]请多多帮忙，谢谢！

(吉林　Boo2)

○怎样才能成为方若绮的经济人？那两件宝物从何处得来？

(北京　患重病的小花猫)

12. VGS 模拟器

○小弟前一阵在用VGS玩SCEI大作《龙骑士传说》第二章狱龙岛时，与苍波龙大战30分钟，终于将其击败，但在显示所获经验值之后就黑屏了(曾试了多次)。光驱无动作，模拟器可以用热键呼出，为什么？后检查碟片无问题，望指点迷津。如有存档不胜感激，E－MAIL地址为tangyihong@yesky.com，谢谢！　(TYH)

13. 综合病症

○近日正逢Windows Me上市，本想尝个鲜，但怎想刚一装上便没有了光驱、声卡！如何是好？诸位救我！本人光驱是ATAPI 36X；声卡为LOPSTAR TM－728A，PCI立体声声霸卡，多谢！　(lwl)

○在玩一部分游戏(如《虚拟人生 2》、《剑侠情缘 2》、《轩辕剑 3》)时，进入游戏主界面后不能进入游戏，鼠标定在一个位置不能动；但切换出来用“辅助选项”中的键盘代替鼠标又可以动了，不知为何，请教！我的电脑为C333/64M/皇朝主板/耕升10.2G/多媒体鼠标和键盘。

(湖北沙市　陆小路)

14.《口袋妖怪・红》(GB)

○火箭队总部里开启电子锁的卡匙在哪儿找？心术精灵馆怎么进？有无秘技？此致礼！　(sd <wllsd@yeah.net>)

○我已得到6个徽章，当要通过关卡到山武市拿黄金徽章时，4个关卡的警察都不让过。我已到过所有地区，与所有人对话，可还是不能通过，请各路高手赐教。　(福建泉州　谢炽川)

15.《口袋妖怪・银》(GB)

○怎样获得砍小树的机器？那是机器几号？是否一定要捉到两只不同性别的比卡丘才能获得比超？请写出详细流程，教小妹一把！

[illegible]

16.《勇者斗恶龙之怪兽仙境(中文版)》(GB)

○每个派系的超级怪兽应该如何配对？如神龙、金粘土、金怪人等。在每个旅行者之门的最底层都有BOSS级怪兽，如何收服？游戏好象有个“[illegible]行书签”是可以在地下迷宫存档的，不知如何得到？

(北京　安泽刚)

杏花村

【这期杂志的工作临近尾声时，我在杂志主页的论坛里敲下了这么一行字：

“将在本期宣布的消息——《家游》将从明年一月起正式更名为《家用电脑与游戏》”

是的，这就是我要通知大家的，具有近七年历史的《家用电脑与游戏机》杂志要改名了！由于现在已经可以通过邮局订阅2001年杂志，所以请订阅杂志的朋友留意一下。杂志名称改变后，邮发代号不变，依旧为82－622。

同时大家也知道了，杂志的论坛终于恢复，我们又多了交流的机会。在下小马会在这里恭候大家，并将选择部分论坛中的发言在每月杏花村刊登。论坛恢复不久，但已有不少新朋旧友造访，以下是几位朋友的帖子：】

呵呵！我是贵刊的老读者了！我在今年初曾去过编辑部见了几位大名鼎鼎的编辑！当时，除了游骑兵，大家都在玩Q3。好像是丹的水平高一些，把石子和chance打的哇哇大叫！大家正玩的高兴，老编突然冲进来暴喝一声道：“都什么时候了还在玩！”大家都吓得手忙脚乱，只有游骑兵在偷笑。我见势不妙也偷偷溜溜了！

那次编辑部给我留下的印象是很乱也很有趣！石子很漂亮！游骑兵很瘦也很清秀，chance有点像英达！有空我还会再来骚扰大家的！呵呵！　(老刀　2000－09－19　11:58:13)

作为《家游》的老读者，我总觉得“读者”这个概念已经不准确了。因为我们对《家游》的关爱程度，已经远远超过一般的读者。有谁在没有订阅的情况下，每月能够不管刮风下雨，甚至不远“万里”，去书店买杂志；有谁能从这本杂志创刊之日起，或从开始买这本杂志起，一直买到现在，一期没断；又有谁能够以极大的热情参加杂志的各种活动，小到“问卷调查”？？？因此，我强烈建议，我们家游的老读者都升级成“读迷”。读迷，这是我们光荣的称号！！！　(阿珂　2000－09－16　13:44:18)

三年啦(众人：别提了……)！第一次回“家”，真的好激动(众人：打120先)。看了三年的杂志，早就仰慕各位(边上一MM：什么你仰慕我？)。言归正传，早就想跟各位聊聊家，家今年改版我举双手赞成，只有创新才能进步嘛，不过有一点我想说，家游能否多增加一点网络知识少一些令人望而生畏的“硬件知识”，其实大家买《家游》都是冲着娱乐休闲，您说对吗(什么，不对，扁他先)？最后希望更多的人来到“家”中，也祝各位的口袋越来越……(小马：我穿的衣服没口袋……)

(madin　2000－09－12　11:12:35)

【另一件想告诉大家的事是，《家游》2000年的第二本增刊(《游戏胜经 3》)正在紧锣密鼓的制作之中，预计“十一”以后上市。在这里，祝各位朋友过一个快乐充实的国庆节！也祝中国体育健儿以“打死他们”(男子体操某运动员豪语)的精气神给我们从悉尼带来更多惊喜！】

这一次《家》怎么了，竟然漏洞百出。随便一翻就发现了几处错误。彩页《女神学园》中的“女主角”写成了“女主决”。在Racer编辑的上市烽火中，最后两个游戏的插图竟然和前一页的两幅一模一样！一定是改版后银子增加不少，Racer一边工作一边点银子，心花怒放，心潮澎湃，心旷神怡，心猿意马……因此出错。像这种人该用乱棒打出《家》去。(只见Racer跪地求饶，两眼流泪，周围大家手持棍棒正怒视着他，等到一声令下……)

其实《家》改版后还不错，希望众老编小编继续努力，更上一层楼。　(广西 Lou)

【以前曾经谈过，厂商广告中的文字错误我们无法负责；你说的那则广告中还有更大个的错别字呢！至于Racer，这个月恐怕没有银子可以点了。】

早在期末之前便想进小店做客，但想到杂志改版，在下若没有七十二变的本领，是无论如何“挤”不进小店的，于是此事耽搁下来，如今却已经开学了。

说实话，我实在算不得《家》的忠实读者，因为我同时订阅了《大众软件》与《电脑商情报》，有言道“忠臣不事二主”，更何况我已经有了三“主”呢？

对于《家》的改版，我不想多说。我仅仅认为任何杂志应该有自己的特色，并不一定要去适应读者，反倒应当由读者去适应杂志，当然，前提是杂志基本适合大多数人阅读。所谓“众口难调”，若时常按少数读者反馈进行较大规模改造，恐怕也逃不过“丧失原则”的罪名吧。

我想，应该会有不少读者对小马提到《暗黑 2》吧，这次我也不得不提一提。

一年前，我曾立志支持正版，并身先士卒地购买了《大航海4》，费尽九牛二虎之力说服老板，以较低的价格168元请回一套。接下来的一年内，仅百元以上的游戏便购买了以下几款：《恺撒 3》、《地下城守护者 2》、《太阁立志传 3》，价格较低的也有《FIFA2000》、《NBA2000》、《足球经理 2000》、《将军》等，当然这也花光了在下几乎所有的银子(尚且有一部分留给了《暗黑2》)，并且一年内未买一款盗版。

在正式提到《暗黑 2》之间，我想请教几个问题：何为“支持正版”？买了盗版再买正版算不算支持正版(当然我是指同一款

游戏)?

我认为，第二个问题是答案是否定的。因此我的“支持正版”再次成为一句空话，仅仅是因为《暗黑 2》：我在朋友报纸杂志大侃特侃《暗黑 2》的环境下，终于禁不起诱惑，购买了盗版，尽管我已经熬到了八月底。这又能怪谁呢？就算是我自己太软弱罢。

听说现在《暗黑 2》又因操作平台的问题再次跳票，我也唯有独自苦笑了。原来挂着白胡子，扛着写有“等”、“盼”大旗的形象，不只适用于中国球迷，同样适用于我们这些“盐碱地守望者”(黄健翔先生曾用该词比喻自己不得不周周守望着枯燥的“盐碱地”——德甲，拿到这里同样好用)。

不知小马拆开此信的时候，亦或是国庆节到来的时候，甚至是期中考试的时候，能否一睹大菠萝的芳容(用这个词似乎不大合适……)？唉，总之一句话，支持正版——太难。

(北京郭嘉)

【郭嘉还是一名学生，能如此倾力支持正版，连我们这样“参加革命”多年的人都要自愧不如的。最近玩家针对《暗黑Ⅱ》跳票的怨言甚多，由于篇幅问题不便安排，索性将应在“玩家沙龙”落座的几位朋友混杂在了“杏花村”的酒客中。或许“沙龙”的气氛并不很适合当前游戏界的现状，该拍桌子摔碗的时候，就别忍着了。】

我有些不成熟的想法想和你谈谈(喝多了)。

有一件让我非常恼火的事，那就是《暗黑破坏神Ⅱ》。我是一名“暗黑迷”，自从“暗黑Ⅱ”公布发售开始，我就下决心买正版。又听说有标准版与豪华版之说，我从自己的口粮中省下 200 大元，订购一套豪华版，当时是 7 月 26 日。我等！天天去问，回家后还等!8 月份，贵刊彩页上登出“是什么原因造成 Diablo2 在大陆的延期上市？”，文中奥美北京公司市场部经理陈栋提出“除了现已公布的标准版、豪华版包含的内容外，还保留了一些秘密，到时打开‘暗Ⅱ’的包装，必将给你意外惊喜”，还保证购买正版绝对物有所值。9 月份，贵刊又在彩页中刊出“暗Ⅱ”的正式出击，豪华版中除包含已公布的内容外，只多出人物技能表，和原公布的还有更多……相差很多。中文的“……”所代表的含义，叫个中国人都知道。再说，豪华版中的背心明明有大小号之分，为什么小了不能换，好象不合消费法。帽子的做工很差，左右不对称，也不能换。我拿到豪华版的日期是 9 月 12 日，本心中欢喜，可是一件好事变成了烦心事。难道背心不是穿的，帽子不是戴的，都是挂的吗？等了两个月只多出几张破纸，真是广告害人。希望贵刊不要乱给不守信的人乱做专访(信不信由你，反正我不能再喝了，你慢慢吧)。

谢谢你看我的心事。

(吉林杨海波)

【你的心事我理解，不过，我并没有查到“……”的出处。明摆着奥美也不愿出现延期的情况，但奥美应该能把这件事做得更好些的。如此效应的产品难得，如此痴心的玩家更难得。】

看了第七期的《电脑游戏是“电子海洛因”？！》一文和第八期的一些相关文章后，实在有些话不吐不快。作为一个老资格的游戏玩家——8 岁首次在少年宫接触到电子游戏，四年级加入少年宫电脑班，到现在 22 岁(开始掰手指……)，20 年了，整个一游戏发展史。对游戏的了解比老妈对我肚子里的蛔虫的了解程度还要高。依我看，电子游戏像“电子海洛因”是毫无疑问的。他们具有许多共同的特点：

1，能使人上瘾，易使人上瘾，且容易通过各种方式传播。拿我们学校来说，作为上海数一数二的大学，自然不乏中学时代从不接触游戏的乖学生，还有来自边远山区的从未接触过游戏的人；但即使这些人，在我们这帮“不乖”的学生的带领下，很快被我们同化了，甚至成为了为通宵玩游戏而不惜铤而走险去偷电的主。

2，戒掉“毒瘾”(姑且这么说)的难度大。我有一同学，由于沉溺于电子游戏，第一个学期就有好几门功课被老师封杀，第二学期发誓不再玩游戏，然每次举班外出操机总少不了他(甚至许多次还是有他发起的)，平时会还时常窜至各寝室“踏机”。“再也不打游戏了”似乎已经成为了他的口头禅。

3，对个人、家庭、社会危害大。沉溺于电子游戏，个人学习成绩下降，轻则红灯高挂，重则留级、退学……从而造成了家庭关系的紧张，父母与子女矛盾的激化……而众多电脑房的雨后春笋般的发展，加剧了这些危害，并成为藏污纳垢之处，造成社会不稳定因素。

4，被海外不法势力操纵，有损人民民主专政的国家体制。许多游戏带有种种政治历史和社会问题(红×、帝×、提×、还有许多小日本的游戏)，意图颠覆人民民主专政和党的领导，以不正确的历史概念灌输给祖国的花朵，破坏社会主义精神文明建设。

由此可见，电子游戏就是毒品(就像法×× 就是××一样)。

然而，人们忽略了一点，就是以一个健康人的精神力量(不是protoss 的精神力量)，完全可以化解电子游戏作为毒品的危害。

根据联合国卫生组织对健康的诠释，健康包括生理和心理两方面。而一个心理健康人应该分得清主次轻重，能掌握好分寸，使电子游戏成为提神醒脑的咖啡(咖啡因也有成瘾作用)。对于心理发育尚不成熟的青少年来说，家长和社会正确的引导和教育才是应当的做法，而不是一味的堵截(本欲附《大禹治水》一篇，但不知到哪儿找)。只要拥有健康的心理素质，就能抵御电子游戏的诱惑。

同样拿我们班来说，尽管也有因电子游戏而成绩不佳的，但出类拔萃的也不少。譬如那个偷电的主就是我班巨头级人物。那个“踏机”的家伙在几次不及格后成绩也有了提高，没有再出现过用红笔写的分数。而几个留级的家伙却不是我们游戏帮的。

而对与那些有种种问题的游戏，却也多是同类游戏中的精品，在告诉祖国花朵其罪恶本质同时，不妨发挥一下鲁迅先生教给我们的拿来主义，深入分析一下他们的长处，以发展中国的游戏事业。

综上所述，电子游戏是咖啡因而不是海洛因，抵御电子游戏的诱惑应从发展健康的心理素质和树立远大的理想方面做起。而作为执电子游戏媒体业界牛耳的《家游》，更应义不容辞地担负起这一任务。鄙人愚见，应从以下方面做起：

1，仿效香烟做法，在杂志显眼又不太显眼的地方——如书脊、标价格和条码的那块小豆腐干上印上“沉溺电子游戏之中有害健康”(就算不有害健康，浪费时间也不好嘛！啊呀，我话没说完，你怎么又在玩游戏了……)

2，给《文渊阁》等更大的发展空间，提倡游戏文化，把电子游戏提升为一门高雅艺术。

3，多出游戏的攻略、心得，而不是介绍、前瞻。使我们看了以后，就像玩过这一游戏一样，这样，我们就不会再花时间去玩它了。

4，随杂志发送《游戏心理学》，培养玩家健康的心理素质。使广大玩家以实际行动反击“电子海洛因”一说。

好了，唠唠叨叨写了许多，不知小马是否看累了，我只想和大家交换一下看法。

(上海 jchen)

【jchen 的很多话是有道理的(有几个酒客的瓶子飞了过来，小马拂起毛巾收了去)，但我觉得只给人以心理依赖的东西远远谈不上是毒品，只有那些使人产生生理依赖的东西才是。人就是不断培养习惯并按照习惯生活的，心理上的种种依赖与惯性会伴随一生。当然这些依赖或习惯有的可取，有的不可取，更多则是无所谓。如果要打比方，我们坚持认为游戏是酒而不是烟，即适量有益，过度有害。前不久云南一家酒厂宣布要在自家产品包装上标注“过度饮酒有害健康”的字样，开国内酒业之先河。这家酒厂没有什么名气，此举不无炒作之嫌，但的确是可以借鉴的做法。】

又来烦你了，但不是杂志观后感，因为我是订阅的，今天都十一号了，真是订阅者的悲哀呀！今天只想说些心里话，你不要看到这里就放下去找 MM 了。

我进入家已经三年了，记得第一次在书店中看到家时我便做了一个一生不改的决定，买下。看完一年后感到真是良师益友，于是又做了一个错误的决定——订阅，从此天天便生活在漫长的等待中。人也日渐消瘦，一些女生便追着我问绝招，我就对她们说：“把你喜欢的杂志都订阅来看吧！”我至今都奇怪当初为何会做出如此白痴的举动。每月上旬便可看到她平躺书店，而我直到下旬才可拥有，没时间回函先不说，单是这质量问题就让我气晕了七八次，为什么每拿到的书都“破破烂烂”，如果说是运输问题，那我真是佩服的五体投地了，居然可以几十月如一日的如此，所以我决定(唉，这么多次的决定，不知那次才是对的)从明年回到自助方式。

(北京上官虹)

【邮局的确有一些“老大”作风，但相信随着市场竞争的激烈，报刊发行垄断地位的丧失，邮局的服务也能越来越好。通过邮局订阅也是有优势的，一是收取杂志有保证，不会遇到卖完的情况；二是偏远地区也能看到杂志；三是像今年杂志改版，邮局订阅读者就省下了 1×6 元。我们抽取幸运读者的时间也总是错后一个月，比如本月是从寄回的第 8 期调查问卷中抽奖，这也主要是为了照顾订阅读者。】

六天前我买了《家游》，三天前我得到了《暗黑Ⅱ》，今天我拆下了这张调查表……六个多小时后，我收到了一张汇款单(?!)——8 月稿酬(?!!)。我左思右想，才记起 8 月号上我那篇不足两百字的“文章”，难道……说实话，当初我写那封信的时候，只希望《家》能把它当作一则轻易带过的消息，不料《家》却以文章的形式登出来了(又寄稿费)，看来《家》还是大家的《家》啊！

(湖北岳仁淳)

【小事一桩，应该的。】

我十分喜欢本刊改版后的样子，原因有三：

1. 异型大十六开的版式设计新颖前卫，易于翻阅，使我的视野马上开阔了许多，顿时感觉心旷神怡；拿在手里有种秘籍宝典的味道，这才是电脑游戏杂志应有的本色！

2. 新闻报道，上市烽火，流星时空，游戏评析等招牌栏目都有大幅度的扩版(注意没有特别企划和攻略手记，原因在后文)，真是可喜可贺。但说心里话，《家》里的玩家沙龙，文渊阁等这些特色栏目也该搞搞危改了吧，每期一到两篇文章，真是太可怜了，更不够家里的每一双眼睛解渴的。要提醒众编辑的是不是要把特色栏目办成鸡肋了。

3. 广告的篇幅大幅度的增加，我不禁要为之叫好，这些广告可以使我能更了解光盘市场的动向，发行情况，售价等。以免买到假冒产品。

我阅读本刊已两年有余啦，对本刊有如下观点不吐不快：

新闻报道——信息量大，报道准确，但对于网络游戏大赛，游戏在网络上的发展关注不够。

上市烽火——特色栏目，定位明确，报道及时，但游戏的制作公司，发行公司，国内代理等概念模糊不清，甚至十分混乱。

如：《异域惊魂曲》应为

制作公司：blackisle；发行公司：interplay；国内代理：新天地

但本刊刊登的是：出品公司：blackisle/interplay；上市代理：新天地

此处有两点不妥：

A. 制作公司就是制作公司，发行公司就是发行公司，但出品公司可以理解为发行公司又可以理解为制作公司也可以理解为即制作又发行，概念太模糊。

B. 众所周知，新天地公司对该产品只有国内代理的权利，而上市代理在此处并没有说明其代理范围，因此十分不妥。

望本刊本着对读者负责的态度在以后的期刊中对以上两点多加明确！

流星时空——招牌栏目，内容多数是报道最具潜力的欧美大作，特点鲜明，报道迅速，全面，准确。但版面设计有些老土，

一篇文章的文字内容与图片彼此独立，两者不能很好联系在一起，其次仍然存在游戏制作公司，发行公司，等概念模糊的现象。

特别企划——改版后的这两期，说实在话真是有失水准，让我大跌眼镜。首先，第七期《电脑游戏是"电子海洛因"？！》一文，明明是一篇普通的"玩家沙龙"，并无多大特色，但编辑偏偏却给它戴上一个特别企划的大帽子，不知道是编辑部的众编辑们都懒了不肯跑出去采访抓一些原创，还是编辑们真的都如此神经质的关注此话题，这太令我难以理解了。其次，第八期《暗黑破坏神Ⅱ全面接触》一文，明明是一篇普通"游戏赏析"，并无特色可言。我想了解的《暗黑破坏神Ⅱ》的人物、道具介绍等都没有涉及，我不知道"全面接触"这四个字又从何而来。

综观近两年本刊的"特别报道"，其中有介绍关注国内游戏价格发展的，采访新天地公司的《以价格推动市场》，采访八爪鱼工作室的《跨越2000年的中国游戏人》，和采访育碧软件公司的《千禧展望》，采访瞬间工作室的《勿以成败论英雄》等文章，都非常优秀，这些才是特别报道的特色——关注中国本土软件的制作业的发展；关注中国本土的软件市场，游戏市场的发展；关注中国本土的游戏文化，并以整个中国软件产业制定良好的游戏规则为己任——这才是特别报道应该做的。但众编辑似乎把这一点都忘掉啦，真是不应该。

佳作赏析——招牌栏目，内容定位与欧美游戏大作，报道全面，迅速，是我最喜欢的栏目，但仍存在游戏制作公司，发行公司，等概念模糊的现象。

攻略手记——此栏目在游戏类杂志必不可少，但本刊办的并无多大特点。攻略应当具体生动，相关资料权威且全面。但本刊所刊登的攻加重大都感觉像玩游戏时随便写的流水账。相关资料少，更提不上权威了。建议多和国内游戏代理公司侯作，只有这样才叫权威，这样才够体现出老牌刊物的实力。

秘技档案——无话可说。

排行榜——十分欣赏尖端100栏目，望永远保留。但游戏制作公司，发行公司等信息还应更具体准确才好。

硬件兵工厂——犹如鸡肋。本人买本刊是想了解游戏软件动态，游戏新闻，游戏文化等。如果真要了解硬件，我会去买专门介绍硬件的杂志加《个人电脑》，《微电脑世界》等，决不会买本刊了。换句话说，买本刊就是奔着了解游戏来的，不然，要了解游戏，硬件等是不会买本刊的，请编辑多从我们读者角度着想。

PC工具箱——如果介绍些网上游戏小软件等，或与游戏相关的小软件，想必效果会很不错。但如果介绍其他的，如网上乱七八遭的共享软件，免费软件等，那也是鸡肋一块，因为我真要想了解软件，就不会买本刊了。

网络港口——同上，要与游戏相关的，因为我们买本刊就是要看这些。

文渊阁——很有特色，就是文章一期只有一篇实在太少。

玩家沙龙——关注游戏文化，是本栏目的宗旨，很有特色，但每期的内容太少，若不多多充实，这么好的栏目就浪费了。

镜花园——很优秀的栏目。

难症会诊——无话可说。

编读往来——在这里我更希望了解编辑部里每天发生的怪事，和每一位编辑，你们每天都在作什么。编辑部里的每个变化，本刊的每次变化，都是我们所关注的，都是我们想了解的，因为这里是我们的家。

最后提提忠言话——既然众编辑写的如此吃力，那就干脆别写啦，害得我看得也难受。

（天津 Atum）

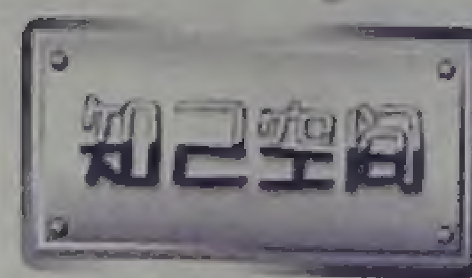
【Atum朋友，说了这么久，快喝点水酒歇歇。我并不同意你的全部观点，但你为我们提供了非常具体而珍贵的参考意见。我会号召全体小编认真学习，分组讨论，大力开展批评与自我批评……】

恭喜《家游》有了新的面貌，也恭喜小马的地盘又大了！看到杏花村里这么热闹，我也想侃几句。当然，由于我的"资历"很深，95年开始买《家游》，96年第一次去捷径公司就见到了……可以说是《家游》很老的上帝了！我不象别人一样，一来就什么"忠实读者"自居，可以说我从来都是"不忠实读者"。想当初一下就冒出《GAME集中营》《家用电脑与游戏机》《大众软件》这三家杂志，真有三足鼎立之势！那时在我看来《家游》电脑与游戏机并进的办刊方针是两头不着边，为什么我还要买《家游》，也许就是因为那句名言"电子游戏是通往电脑世界的捷径"吧！现在的《家游》看上去比以前豪华了，质量高了，分量沉了，当然编辑们的水平也提高了。尤其是小马，回顾1996年展望2000年，杏花村里的小马变得越来越会说话了，可见4年时间没有白练！其实对杂志改版的意见，别的朋友已经提了很多，我想的也只是我的一点看法。如果《家游》的编辑肯自己鞭策一下的话，应该搞个各栏目的排名，我预测的是NO.1杏花村，因为最贴近读者。最后一名……则是攻略手记，因为介绍的内容根本不新！还有就是《家游》的"门槛"高，象我这样文笔"俗"的人，不可能使自己的文章得到"献演"的机会，也只能投靠象《电脑之家》这样的网站来展示自己了。最后我真诚的希望如果有这么一天，也许是众小编退休的时候，请光荣的留下你们的名字，让所有《家游》的上帝们可以缅怀你们！那时在"墓碑"上也许会刻下——"小马……马克思"。

如果哪一天《家游》有股票我一定满仓吃进。《家游》的一切都改变了，也正象杂志里编辑们所说的：该收藏了。而唯一没有改变的是《家游》的名字（摔倒）和那句格言带给所有玩家的信念。因为我和你们已经是老朋友了，也许我可以称你老马，而称游骑兵为老兵了。我可以问问你，会永远在《家游》吗？马儿，珍重！

（gocool）

【《家游》的名字也要变了，不过那句格言带给所有玩家的信念确实不会变。作为《家游》早期的原班"兵马"，我代表游骑兵、丹以及其他小编回答你的问题：未来的事情谁也无法预期，但我们会永远热爱游戏，也永远爱你们——与我们共同拥有过《家用电脑与游戏机》的人们。】



知己空间

给我一个空向，很多人走过，感觉到心灵的向倾……

参加征友的读者请将自己的姓名、性别、年龄、地址、邮编、有效证件复印件和50字左右的留言寄至"100037 北京813信箱《知己空间》"，职业、绰号（昵称）、星座等根据个人意愿填写。祝大家如愿找到良友！

吴嘉利（♀18）
昵称：fire 或 FlyinDance
星座：狮子
爱好：漫画，电脑，音乐，蹦迪，逛街
地址：湖南湘潭岳塘区菊花塘3栋29号
邮编：411101
E-mail:xtwjl@yeah.net 或 wujial@netease.com
OICQ：13545043
留言：如果我有2万元，我将拥有自己的电脑。我有吗？没有。所以，我没有自己的电脑。

如果我有一双飞翔的翅膀，我将飞到你面前，让你看清我的一切。我有翅膀吗？没有。所以，我们只能靠网络和这小小的邮票缩短你我的距离。

如果地球不再转动，那我亦不渴望友情。可是地球依然在转动，所以，我渴望着友情的到来。

王书俊（♂19）
星座：狮子
地址：河南信阳市武警支队一中队六班
邮编：464000
留言：在这个黄叶舞秋风的季节里，我感到惆怅，很想找个不曾谋面的朋友说说话；可是发出的信都石沉海底。那天见到《家游》的知己空间，平静的心又骚动了起来，于是挥笔写下地址……我性格喜怒无常，交友准则：真、纯、诚。朋友，天天等你的来信，忍心吗？

周晓培（♀16）
昵称：JOBY
星座：水瓶
地址：北京海淀区科兴实验中学高二(3)班 <JOBY收>
邮编：100088
留言：我是个爱幻想又很现实的女生，由于爱玩《星际》，说话直白，常被人"骂"作男孩。我有许多兴趣，例如听音乐，玩GAME，运动。如果你和我有相同之处，请来信给我。期待做你的朋友。

赵鑫（♂18）
昵称：沙漠虫子
星座：射手
地址：内蒙古阿拉善盟阿拉善左旗巴彦浩特一中高三(1)班
邮编：750306
E-mail：11110698@sina.com 或 zhaoxin-com@sohu.com
留言：我喜欢电脑音乐、RPG，是个疯狂网虫，愿结识与我志同道合的你，一同驶入PC之茫茫大海。你的来信是我们友情的起点，你的快乐则是我的希望。

傅晏婕（♀18）
昵称：狸狸
星座：双子
地址：上海虹口区海门路438号
邮编：200082
留言：既文静又活泼的我，是个爱笑爱交朋友的女孩。虽然有点迷糊，但不伤大雅。我愿倾听你真诚的倾诉，愿与你一同做梦。来封信吧，做一对"世纪笔友"！

刘闰杰（♂20）
昵称：Pierre
星座：狮子
地址：广州江南大道中280号601
邮编：510245
E-mail：pierre0liu@163.net
留言：广交天下好GAME之俊男美女，神会四方爱GAME之大虾菜鸟。

黄秋玲（♀15）
星座：双鱼
爱好：电脑，溜冰，唱歌
地址：广西桂平西山一中99·6班
邮编：537200
留言：我现在很需要一些朋友来信同我谈谈心事，让他们分享我的快乐，分担我的忧愁。

王一钦（♂20）
星座：天蝎
地址：山东济南济兖路243号55092部队66分队
邮编：250117
留言：已在军营中过了七个半月，但仍很留恋电脑游戏给我带来的乐趣，也希望和同样痴迷电脑游戏的玩友们互相交流，从游戏中寻找人生法则。

雨慧（♀18）
昵称：可人儿
爱好：玩电脑游戏，交友，唱歌
地址：江苏通州花行桥新村8幢8008室
邮编：226300
留言：让友谊浸染草叶的气息，让友谊发出露珠的光华。让友谊在春天里发芽成长，让友谊降临每一颗善良的心灵。相识满天下，交友重知心。朋友，无论我们远在天边还是近在咫尺，我会用一颗真诚的心和你一起分享生活的喜怒哀乐。

武仲伟（♂18）
职业：武警战士，同时也是长号演奏员
昵称：大郎
星座：天秤
地址：武警西藏总队二支队七中队
邮编：850000
留言：我是一名高原武警战士，但对PC Game非常着迷，喜欢音乐、电脑的少男少女们，远方的我盼望着你的来信。

王航（♂18）
昵称：sailing
星座：双鱼
地址：北京海淀万寿路西街5号西塔楼6-6
邮编：100036
E-mail：sailngu@yeah.net
留言：高考后无所事事，希望借此机会多交几个朋友。此航平时生活散漫，言行放荡；耳边永远是摇滚，手边永远是键盘。视音乐、电脑、朋友为人生三大支柱。如

编读往来

果你和我有某些共通之处，哪怕只有一点点，那么请来找我，我不会让你们失望的。

陈洋子(♀18)
星座：牡羊
地址：大连第11中学高三
邮编：116031
留言：有缘成朋友，坦诚结知己。不能常相聚，但愿心相系。

田野(♂19)
昵称：台风
星座：天蝎
地址：大连80410部队206分队
邮编：116105
E－mail：ye.s@yeah.net
留言：本人爱好唱歌、音乐、漫画、PC Game，钟爱RPG和策略游戏，愿与志同道合的朋友结交，共同论战。

齐敏(♀17)
昵称：齐齐
星座：狮子
爱好：交友，唱歌，演讲，听音乐
地址：四川内江市水电校803班
邮编：641000
留言：美好的梦想、美好的期待还有那真诚的友谊，都会在充满阳光的日子里如愿以偿！

徐伟锋(♂20)
星座：处女
地址：江苏连云港宋跳淮海工学院东港学院206#信箱
邮编：222069
留言：有缘也是缘，无缘也是缘，有缘无缘皆是人生的一种缘。希望与你今生有缘。在此祝天下所有的少男少女，身体健康，万事如意。

陈丽(♀17)
昵称：陈陈
星座：双子
爱好：交友，唱歌，听歌，集邮
地址：四川内江市水电校803班
邮编：641000
留言：相识是缘，希望集邮爱好者与我交友，信诚必复。

谢欢(♂19)
昵称：Aniki
星座：天蝎
地址：上海浦东新区三林镇金光村汤家宅18号
邮编：200124
E－mail：xiehuan@china.com
OICQ：634217
留言：虽然我们相隔千里，但只要你拿起手中的笔，我们就可能近在咫尺。你来信先，我回信后，彼此交流情感，交流爱好，让我们成为空中的朋友。女孩来信必复！

殷秀娟(♀17)
昵称：秀秀
星座：双鱼
地址：江苏吴县木渎第三中学99电(1)班
邮编：215101
留言：我是一个开朗大方的girl，喜欢打电脑、听歌(特别是阿哲、CoCo和欧美音乐)、睡觉等，最感兴趣的莫过于交友。远方的朋友，快给我来信吧。

王宁(♂19)
昵称：JJ
星座：双子
地址：辽宁鞍山铁东区新元高中014班
邮编：114001
E－mail：johnjackson@nease.com 或 jj81@21cn.com
主页：http://johnjackson.shangdu.net
留言：本人喜欢电脑、游戏、美术、唱歌……对于冒险和解谜情有独钟，而且是个《生化危机》狂。希望能与志同道合者交个朋友。

杨欧华(♀17)
昵称：花花
星座：处女
爱好：文学，音乐
地址：四川内江市水电校803班
邮编：641000
留言：渴望与爱好文学的少男少女为友，信诚必复！

孙健(♂18)
昵称：触电男孩
绰号：boss
血型：O
地址：山西临汾解放东路48#
邮编：041000
E－mail：boss82614@sina.com
OICQ：14531117
留言：天生爱玩的我特别喜欢电玩，喜欢篮球、上网、音乐、漫画、绘画，玩各种PC、OS、DC等游戏，尤其是RPG和AVG类，是个很可爱的男孩子^_^。望与爱好相同的FANS交朋友。

2000年第8期 读者问卷调查统计结果

读者最喜欢的文章：

1. 特别企划：暗黑破坏神Ⅱ全面接触　作者：游骑兵
2. 文渊阁：赢家　作者：阿亮
3. 攻略手记：暗黑破坏神Ⅱ任务解析　作者：TWO－IN－ONE

读者最不喜欢的文章

1. 文渊阁：赢家　编辑：石子
2. 玩家沙龙：真假正版之去伪存真　编辑：AWEI
3. 攻略手记：格克人危机完全攻略　编辑：东东

2000年第8期幸运读者名单

四川广汉　兰　磊
河南南阳　方　河
山东青岛　杨鸿博
安徽阜阳　杨　杰
四川自贡　刘　刚
吉林永吉　陆　巍
浙江宁波　陈　楠
重　庆　邹　治
江苏南京　何　乐
广东广州　张国彦
山西太原　姚　旺
吉林白山　陶　琳
山西太原　李　钊
广西罗城　张邦龙
天　津　霍　亮
辽宁大连　田　野
广东广州　吴伟彬
福建福州　林　磊
内蒙通辽　朱宝元
山东济宁　陈子恒
新疆石河子　陈巍
新疆乌鲁木齐　王汉卿
四川合江　罗炯哲
北　京　刘冉冉
黑龙江　徐慧芳

读者问卷调查幸运读者抽奖名额为25名，填写问卷调查的读者可以选择自己希望获得的奖品。请您从以下奖品中挑选一种，在调查表上标明：A.《剑侠情缘Ⅱ》B.《称霸四海》C.《万王之王》D.《龙机传承Ⅲ》E.《虚拟人生Ⅱ》F　都可以

本期幸运读者的奖品由捷径电脑公司提供
欢迎加盟捷径俱乐部
欢迎加盟捷径营销网络

JJ SOFT